



Mannerheimin Lastensuojeluliiton Keravan yhdistys ry:n internetsivujen uudistus

Graafinen suunnittelu
GS07SA
Opinnäytetyö
12.05.2009

Hanna Herkama

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	2
2 KÄYTETTÄVYYS	3
2.1 Käytettävyyteen liittyviä seikkoja.....	4
3 INTERNET – MONIPUOLINEN PALVELIJA.....	5
4 INTERNETSIVUJEN SUUNNITTELU	6
4.1 Visuaalinen suunnittelu	6
4.1.1 Toistuvat elementit.....	7
4.1.2 Teksti ja värit	8
4.1.3 Verkkokirjoittaminen	9
4.2 Navigaatio.....	10
4.3 Kuvat.....	12
4.4 Päivitys	15
5 WWW-SISÄLLÖNHALLINTAJÄRJESTELMÄT	15
5.1 Esimerkkejä www-sisällönhallintajärjestelmistä	17
5.2 Editorit.....	18
5.3 Järjestelmän valinta	19
6 AVOIMEN LÄHDEKODIN OHJELMIA.....	20
6.1 Esimerkkinä MODx.....	23
7 MLL KERAVAN INTERNETSIVUJEN VISUAALISEN ILMEEN UUDISTUS...	30
8 KOKONAISVALTAINEN SUUNNITTELUPROSESSI	49
SANASTO	50
LÄHTEET.....	55
LIITTEET	

JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on Mannerheimin Lastensuojeluliiton Keravan Yhdistyksen internetsivujen uudistaminen. Yhdistyksen vanhat sivut olivat vanhahtavat ja ankeat, eivätkä ne toimineet kaikissa selaimissa halutulla tavalla. Internetsivujen uudistuksen tavoitteena oli raikastaa, selkeyttää ja nuorentaa sivuja.

Yhdistyksen toiveena oli voida mahdollisimman edullisesti ja helposti itse päivittää sivuja. Yhdistyksen sivut olivat aiemmin Foral-nimisen yrityksen hoidossa ja sivujen päivitys myös hoidettiin heidän kautta. Tähän siis toivottiin muutosta. Yhdistys toivoi lisäksi, että mielellään useampi ihminen kerrallaan voisi päivittää sivuja ja mahdollisesti niin, että kukin päivittäisi vain omaa vastuuosiotaan. Tästä johtuen päädyimme siihen, että yhdistyksen sivut tulisi toteuttaa avoimen lähdekoodin sisällönhallintaohjelmalla. Näitä on saatavilla satoja erilaisia, joten niistä oli löydettävä sekä sivujen toteuttajalle että ennen kaikkea yhdistyksen työntekijöille mahdollisimman selkeä ja helppokäyttöinen ohjelma.

Opinnäytetyöni teoriaosuudessa avaan joitakin käsitteitä laajemmin, kuten käytettävyys, www-sisällönhallintajärjestelmät sekä avoimen lähdekoodin ohjelmat. Liitän loppuun pienimuotoisen alan sanaston, joka varmasti auttaa asiaan ei niin perehtyneitä ihmisiä ymmärtämään tekstisisältöä paremmin.

Internetsivujen uudistuksen lisäksi opinnäytetyöhöni kuului valokuvaaminen yhdistyksen molemmissa päiväkodeissa sekä Perhekahvila Muksukartanossa. Ottamani kuvat tulivat yhdistyksen internetsivuille sekä muutenkin heidän käyttöönsä. Tein yhdistykselle myös kirjelomakkeen. Internetsivuilla näkyvää olentoa tullaan myöhemmin painamaan yhdistyksen paitoihin.

Internetsivujen teknisestä toteutuksesta vastasi kolmas osapuoli.

2 KÄYTETTÄVYYS

Käytettävyydellä tarkoitetaan jonkin esineen, palvelun tai kokonaisen ympäristön helppokäyttöisyyttä. Puhuttaessa yleisesti ihmisen ja koneen välisestä vuorovaikutuksesta, tarkoitetaan käytännössä tietokoneohjelmiston tai internetsivun helppokäyttöisyyttä. Eli esimerkiksi sitä, että navigointi on onnistunut, mikä taas tarkoittaa, että kaikki asiat löytyvät toivotulla tavalla.

ISO 9241-11 –standardin mukaan käytettävyydellä tarkoitetaan sitä vaikuttavuutta, tehokkuutta ja tyytyväisyyttä, jolla tietyt määritellyt käyttäjät saavuttavat määritellyt tavoitteet tietyssä ympäristössä. Vaikuttavuudella tässä yhteydessä tarkoitetaan sitä, miten tarkoin ja täydellisesti käyttäjä saavuttaa asetetut tavoitteensa. Tietotekniikka-käytettävyyden uranuurtaja Jakob Nielsen on myöhemmin laajentanut ISO-määritelmää opittavuuden, muistettavuuden ja virheiden vähyyden kriteereillä.

Helppokäyttöisyys kuuluu nykypäivänä useiden uusien tuotteiden tärkeimpiin ominaisuuksiin. Milloin mitäkin uutta laitetta tai ohjelmaa oppii nopeasti, helposti ja vaivatta käyttämään. Tosiasiassa monikaan asia ei loppujen lopuksi ole niin helppoa kuin mainostetaan: erilaisten laitteiden käyttöön tutustumiseen ja uusien ohjelmien opetteluun kuluu huomattavasti enemmän aikaa kuin mitä ”helppokäyttöisyys” antaa ymmärtää.

Käytettävyys liitetään monesti tietotekniikkaan, jolloin siihen sisältyvät käyttöliittymät, internetsivut sekä myös laitteiden ja ohjainten muotoilu. Käyttöliittymä on esimerkiksi television kaukosäätimen, kännykän, ohjelmiston tai minkä tahansa muun laitteen se osa, jonka käyttäjä näkee ja jota kautta käyttäjä käyttää kyseistä laitetta. Tietokoneohjelmassa käyttöliittymällä tarkoitetaan siis sitä ohjelman osaa, jonka käyttäjä näkee tietokoneen näytöllä, sekä sitä tapaa (näppäimistö, hiiri), jolla hän ohjelmaa käyttää. Laitteen käyttöliittymän tulee helppokäyttöisyyden ohella olla tehokas ja miellyttävä.

Käyttöliittymä on mahdollista määrittää myös kokonaisuudeksi, joka koostuu sekä tuotteen viesteistä että käytännöllisistä osatuotteista kuten valikot, napit ja näytöt. Voidakseen toimia oikeaoppisesti vuorovaikutuksessa koneen kanssa, on ihmisen nähtävä käyttöliittymä sekä osattava tulkita sen sanallisia, kuvallisia ja äänellisiä viestejä. Käytettävyyden ja käyttöliittymän tasoa on siten syytä mitata laitteen käyttöohjeen käyttötarpeen määrän ja itse käytön nopeuden yhteen laskemisella.

(http://www.adage.fi/julkaisut/arkisto/kaytettavyys_mita_se_on.html viitattu 12.3.2009) (<http://fi.wikipedia.org/wiki/K%C3%A4ytett%C3%A4vyys> viitattu 1.4.2009)

2.1 Käytettävyyteen liittyviä seikkoja

Jakob Nielsenin (2000: 380-382) mukaan Internet-käytettävyyden neljä tärkeintä vaatimusta ovat korkealaatuinen sisältö, usein toistuva päivitys, nopea latautuvuus ja käytön helppous. Käytettävyyteen liittyvät myös tehokkuus ja miellyttävyys. Esimerkiksi tietokoneohjelmista puhuttaessa tehokas käyttöliittymä tarjoaa tärkeimmät ja yleisimmin käytetyt toiminnot nopeasti ja helposti, mutta näiden lisäksi myös harvemmin käytettyjen toimintojen tulee löytyä vaivatta. Erinomainen käyttöliittymä tarjoaa laitteen toiminnot käyttäjälle aina silloin, kun tämä niitä tarvitsee.

Käytettävyyden miellyttävyydellä puolestaan tarkoitetaan sitä, että jonkin laitteen tai ohjelman miellyttävä, huolellisesti suunniteltu visuaalinen ulkoasu houkuttelee kokeilemaan ja tutkimaan kyseessä olevaa asiaa syvemmin. Miellyttävyys koostuu monesta eri tekijästä. Käyttäjä hahmottaa laitteen toimintoja sen ulkonäön, muotoilun ja värien avulla. Laitetta tai ohjelmaa silmäillessä ja myöhemmin sitä tarkemmin tutkiessa käyttäjälle syntyy mielikuvia tuotteen toiminnasta ja ominaisuuksista. Nämä mielikuvat yhdistyvät samankaltaisista tuotteista jo aiemmin kehittyneisiin mielikuviin ja yhdessä ne vaikuttavat tuotteen kokonaisvaltaiseen miellyttävyyteen.

Internetissä käyttäjän on monesti helpompi siirtyä toiselle sivustolle kuin opetella käyttämään hankalaa käyttöliittymää. Käyttäjää ei myöskään kannata yllättää odottamattomilla ja hankalilla tapahtumilla. On erittäin suositeltavaa esimerkiksi tiedostoa avattaessa mainita, onko kyseessä oletuksen mukainen html-sivu vai esimerkiksi pdf-tiedosto. (McGovern & Norton 2002: 145-149.)

Pohdittaessa esimerkiksi internetsivuihin liittyviä seikkoja, jotka herättävät epämiellyttäviä tuntemuksia, vastaa yllättävän moni sivujen alas tai sivulle rullaamisen. Valtaosan mielestä sivujen rullaaminen on hankalaa, hidasta ja ärsyttävää ja siten se heikentää käytettävyyttä. (http://www.adage.fi/julkaisut/arkisto/kaytettavyys_mita_se_on.html viitattu 12.3.2009)

3 INTERNET – MONIPUOLINEN PALVELIJA

Internet tarjoaa monipuolista tietoa, monenlaisessa paketissa, monille erilaisille yrityksille, yhteisöille sekä yksityisille ihmisille. Internetistä löytyvä tieto on kaikkien ulottuvissa riippumatta tiedon etsijän iästä, ulkonäöstä tai sosiaalisesta asemasta. Internet on koko kansan monipuolinen palvelija.

Kaikkien silmää ei kuitenkaan voi miellyttää eikä kaikkien tiedon janoa sammuttaa yhdellä ja ainoalla internetsivustolla. Verkosta löytyykin ulkoasultaan ja sisällöltään jos jonkinmoista sivustoa. Eri sivustot palvelevat ihmisiä erilaisissa tarkoituksissa eikä niiden siten ole tarpeellistakaan täyttää jokaista miellyttävyyden kriteeriä. Esimerkiksi verkkoraston sivuilla vierailvalle tärkeintä on oikean ja hyödyllisen tiedon löytäminen nopeasti ja helposti, ei suuremman luokan elämyksen kokeminen hienojen visuaalisten elementtien kautta, mikä saattaisi vain hidastaa tärkeän tiedon saantia. Sen sijaan esimerkiksi taidevalokuvaukseen suuntautuneelta sivustolta odotetaan jotain ihan muuta, ainutlaatuista kokemusta ja visuaalista nautittavuutta, tekstisisältö on näillä sivuilla sivuseikka kunhan tarpeelliset yhteystiedot löytyvät. Mutta koska internet on nykypäivänä se mediankanava, josta jokainen saa vaivattomasti tarvitsemaansa tietoa, olisi suositeltavaa, että sivusto kuin sivusto täyttäisi sekä nopean, perustietoja etsivän niin sanotun vilkaisijan kuin myös hitaamman tutkiskelijan tarpeet. Olisi väärin huomioida pelkästään esimerkiksi nopean kävijän tarpeet.

Internet-käytettävyyden edelläkävijän, Jakob Nielsenin mukaan verkkosisältöjen kauneus voi olla sopusointuisuutta ja tyyliä sekä miellyttäviä ja nautittavia elämyksiä. Hänen mielestään yksinkertaisuuden tulee olla sivuston suunnittelun päätavoitteena. Kävijät tulevat sivuille tiedon perässä, eivät kauniin suunnittelun. Yhtiön tai tuotteen uskottavuuden lisääminen on myös monesti sivujen tarkoituksena. (Nielsen 2000: 97.)

Mielestäni internetsivuston tyylikkyys, yksinkertaisuus ja kauneus eivät ole asiapitoisuuden kanssa ristiriidassa eivätkä toisiaan poissulkevia. Sivustolla voi olla hyvää ja kaunista visuaalista suunnittelua ja siitä huolimatta paljon arvokasta ja uskottavuutta lisäävää tietoa. Tähän suuntaan pitäisi mielestäni internetsivuston suunnittelussa myös pyrkiä.

Kauhanen-Simanainen on puolestaan sitä mieltä, että erinomainen verkkosisältö antaa tiedon lisäksi myös tunnekokemuksia ja siinä kokonaissuunnittelulla on erittäin tärkeä osuus. Sisältöarkkitehtuurissa toimivuus liittyy käytettävyyteen. Käytettävyys ei kuitenkaan ole elämyksellisyyden vastakohta, eikä myöskään minkäänlainen este elämyksellisyydelle ja yllätyksellisyydelle. (Kauhanen-Simanainen 2001: 99-101.)

4 INTERNETSIVUJEN SUUNNITTELU

4.1 Visuaalinen suunnittelu

Internetsivuston päätavoitteena on välittää informaatiota ja saada käyttäjä tutustumaan yrityksen tarjoamiin palveluihin. Tarkoituksena on myös välittää yrityksestä tietynlainen, positiivinen mielikuva. Aloitussivu on siksi syytä suunnitella huolella, sen tavoitteenahan on saada käyttäjä jäämään sivustolle. Aloitussivun kautta käyttäjälle myös muodostuu ensimmäinen ja monesti se ratkaiseva mielikuva yrityksestä tai ainakin yrityksen internetsivuista. Luonnollisesti kaikilla sivuilla pitää olla helppo ja houkutteleva käyttöliittymä, mutta kuten kirjaa luettaessa, kiinnostus herää myös internetsivustolla tavallisesti heti ensimmäisen sivun lukemisen yhteydessä – jos on herätäkseen. Sivuston visuaalisella ulkoasulla on tässä suuri rooli. Etusivulla ei saa olla liikaa tekstiä, jotta se ei ahtaudellaan ajaisi vierailijaa saman tien pois sivustolta. Houkuttelevat ja informatiiviset otsikot puolestaan kutsuvat jatkamaan sivuston tutkimista. Hyvä käyttöliittymä helpottaa sivustolla liikkumista ja toivottujen asioiden löytymistä ja siten omalta osaltaan vaikuttaa yrityksen internetsivuilla vierailun kokonaiskokemukseen positiivisesti. (Häggman 2001: 7.)

Internetsivustojen suosioista käydään tänä päivänä kovaa kilpailua. Suosioon vaikuttaa muun muassa sivuston suunnittelijoiden kyky muokata sisältö käyttäjää mahdollisimman hyvin palvelevaan muotoon. (Burnett ja Marshall 2003: 34.)

Internetsivustolla kävijälle pitää heti selvitä kenen tai minkä sivustolle hän on tullut. Sivuston visuaalisen ilmeen tulee siis olla helposti tunnistettavissa ja sen on oltava yhteydessä yrityksen muuhun visuaaliseen viestintään. (Luukkonen 2004: 105-109.)

Usein on jo olemassa jonkinlainen yritysilme, joka antaa osviittaa ja osaltaan ohjaa internetsivuston visuaalista suunnittelua. Yllättävän harvoin on mahdollista päästä suunnittelemaan internetsivustoa niin sanotusti täysin puhtaalta pöydältä.

”Esteettinen, miellyttävä kokonaisuus on tärkeä, mutta visuaalinen suunnittelu on muuta kuin hyvien värien valintaa ja kokonaisuuden sommittelua tasapainoisen näköiseksi”, painottavat Sinkkonen ym. Heidän mukaansa on tärkeää huomioida myös sisältö ja toimivuus. Internetsivustosta puhuttaessa sivustolla olevien elementtien tulisi kaikkien olla osa samaa visuaalista kokonaisuutta tasapainoisesti aseteltuina, jolloin lopputulos on harmoninen ja selkeä. Yksinkertaisuus on monesti kaunista. Jännitettä tulisi kuitenkin löytyä, ettei sivustosta tulisi tylsä. Sinkkonen ym. mainitsevat lisäksi vuorovaikutuksen tärkeyden. Visuaalinen identiteetti, ammattimaisuus, tasapaino, harmonia ja jännitteet sekä yllätyksellisyys ovat tavoiteltavia asioita monenlaisessa suunnittelussa. (Sinkkonen ym. 2002: 179.)

Jacob Nielsenin mukaan etusivun ja sen alla olevien sisäsivujen tulee olla tyyliään yhteneväiset. Ensi kertaa sivustolle saapuvan käyttäjän tulisi kyetä päättämään sivuston tarkoitus ensisilmäyksellä. Etusivulle sijoitetaan kaikille käyttäjille tarkoitettu informaatio. Tekstin alussa olisi hyvä olla lyhyt yhteenveto, josta lukijalle muodostuu nopeasti käsitys sivuston informaation sisällöstä ilman koko tekstin lukemista. (Nielsen 2000: 113.)

McGovernin ja Nortonin mielestä monesti kiireisen käyttäjän urakkaa kannattaa helpottaa nostamalla esiin mielenkiintoisia otteita sisällöstä heti etusivulla. He vertaavatkin tärkeimpien ja ajankohtaisimpien tietojen selkeällä esillepanolla sanomalehtien tapaan laittaa tärkeimmät uutiset aina etusivulle. Heidän mukaansa ”tieto, joka ei ole helposti löydettävissä, on turhanpäiväistä, koska tehty työ menee sen osalta hukkaan”. Tiedon huolellinen jäsenteleminen ja asiayhteyksien huomioiminen tekee tiedon hyödyntämisestä huomattavasti helpompaa. (McGovern ja Norton 2002: 54, 143.)

4.1.1 Toistuvat elementit

Monesti käyttäjät tulevat sivustolle jollain toisella sivulla olleen linkin kautta, hakukoneen ohjaamina tai esimerkiksi tallennettuaan sivun aiemmin selaimensa kirjanmerkeihin. Ei siis kannata luottaa siihen, että sivustolla liikuttaisiin aina samassa järjestyk-

sessä ja että etusivulla kerrottu olisi kaikkien käyttäjien silmälävissä. Nielsen neuvookin tekemään navigaatiometodeja ja sisältöä selventäviä elementtejä siten, että ne toistuvat läpi koko sivuston. Nielsen myös painottaa, että internetsivuston nimi on syytä tuoda esiin jokaisella sivulla. Yksittäiset sivut kannattaa nimetä loogisesti ("head"-osan "title"-tagi on otsikon paikka koodissa), jotta sivun voi tallentaa selaimen kirjanmerkkikansioon helposti. (Nielsen 2000: 178, 191, 214.)

Hakupolku, josta ilmenee sivun sijainti etusivulta katsottuna, kannattaa laittaa joka sivulle. Siten kävijä on aina selvillä sijainnistaan, olipa hän missä tahansa sivustoa. Jokaisella sivulla pitää myös olla linkki aloitussivulle, jolloin kävijä voi helposti aloittaa sivuston käytön uudelleen. Häggman suosittelee lisäksi jokaiselle sivulle laitettavaksi selkeän ylä- ja alatunnisteen, joissa on toistuva, yhtenäinen elementti. Ylätunnisteessa voi sijaita esimerkiksi siirtymispainikkeet ja alatunnisteessa puolestaan yhteystiedot ja tekstilinkit. (Häggman 2001: 4-5, 21.)

4.1.2 Teksti ja väri

Luettavuus on useimmiten ensisijalla, kun halutaan varmistaa viestin välittyminen sivustolla kävijöille. Monitorien tarkkuus eroaa käyttöympäristön perusteella. Tämän seurauksena Windowsissa määritetty 12 pisteen fonttikoko näkyy Macintosh-käyttäjillä 10 pisteen kokona. On suositeltavaa valita fonttikooksi 10-12 pistettä. Ne vastaavat HTML-kokoja 2 ja 3. Valittu fontti pitää olla asennettuna sivustolla kävijän tietokoneessa, jotta hän voi nähdä tekstin juuri siinä muodossa kuin sivustoa suunniteltaessa on tarkoitettu. Windowsissa oletusfontteina ovat Times New Roman, Arial, Verdana ja Courier New. (Häggman 2001: 32, 34.)

Erikoisfontteja kannattaa välttää, koska niitä ei kaikkien koneelta löydy ja niiden korvautuminen jollain muulla fontilla tai pahemmassa tapauksessa epämääräisillä kuvakkeilla aiheuttaa vain haittaa ja sekaannusta. Jos erikoisfontteja haluaa kuitenkin käyttää, esimerkiksi otsikoissa, tulisi ne tehdä kuvina ja tallentaa JPEG- tai GIF-muodossa.

Näytöllä näkyvä teksti eroaa luettavuuden suhteen merkittävästi painotuotteessa käytettävästä tekstistä. Niin sanotusti normaalissa, paperilla näkyvässä leipätekstissä käytetään usein luettavuuden edistämiseksi päätteellistä fonttia eli antiikvaa. Internetsivustolla asia on toisin. Näytön alhainen tarkkuus aiheuttaa sen, että päätteiden terä-

vyys heikkenee. Siksi internetissä fonttiasia on päinvastainen eli leipätekstissä tulee käyttää päätteettömiä fonttityyppejä, groteskeja, ja otsikoissa päätteellisiä antiikvoja. Esimerkkeinä internetsivustolle sopivista leipätekstifonteista ovat Arial ja Verdana sekä otsikkofonteista Georgia ja Garamond. (Häggman 2001: 33.)

Tekstin luettavuuteen auttaa myös tekstin pilkkominen pienempiin osiin esimerkiksi taulukoiden, luetteloiden, otsikoiden ja väliotsikoiden avulla. Nämä keinot helpottavat tekstin silmäiltävyyttä ja auttavat käyttäjää hahmottamaan mistä osista tieto koostuu. Tunnetusti suurin osa ihmisistä vain silmäilee tekstiä - sen sijaan, että lukisivat tekstin rivi riviltä - poimien sieltä itseään kiinnostavia ja koskettavia asioita. (Jacob Nielsen: 105-106.)

McGovern ja Norton innoittavat leikittelemään ajatuksella internetsivun organisoimisesta siistin ja toimivan tehdashallin tavoin. Heidän mielestään monen yrityksen internet-sivut on ahdattu täyteen sekalaista informaatiota, mikä saa kokonaisuuden vaikuttamaan lähinnä kaatopaikalta. Kunnon työnjohtaja ei hyväksyisi sellaista tehtaassaan, joten miksi se on yleistä internetissä? McGovern ja Norton painottavat informaation arvon ymmärrettävyyttä. Nykymaailman suurena ongelmana on joka puolelta pursuava informaatioähky. Internetsivujen sisältöön tulisi suhtautua vakavasti otettavana, julkaistuna materiaalina eikä informaatiovarastona, jonka perukoilta käyttäjä kaivaa oikeaa tietoa esiin. (McGovern ja Norton 2002: 8.)

Internetsivuston värimaailmaa ajateltaessa on järkevintä pysyä mustan ja valkoisen ohella korkeintaan kolmen värin käytössä. Jos logo on värillinen, kannattaa hyödyntää sen värejä ja eri sävyjä. Häggmanin mukaan tekstiosuudesta saa tyylikkään käyttämällä samoja värejä esimerkiksi kaikissa otsikoissa. Kaikkien sivuston sivujen on selkeästi kuuluttava yhteen esimerkiksi juuri värien tai layoutin kautta. Tämä auttaa kävijää varmistumaan, että hän on edelleen juuri haluamillaan sivuilla. (Häggman 2001: 23.)

4.1.3 Verkkokirjoittaminen

Verkkokirjoittamisen kannalta muutamia tärkeitä huomionarvoisia seikkoja ovat tekstin luettavuus ja pituus sekä tietenkin internetin tekniset vaatimukset kuten esimerkiksi sivuston tekninen toteutus. Länsimaissa, missä sivustoa luetaan vasemmalta oikealle,

kannattaa tärkeitä elementtejä, kuten logo tai tunnuslause tai muu vastaava oleellinen viesti, sijoittaa sivun vasempaan reunaan. (Luukkonen 2004: 105-109.)

Verkkotekstin yksi perusominaisuuksista on sivustolla kävijän mahdollisuus valita, mitä hän lukee ja missä järjestyksessä. Toinen ominaispiirre on silmäilevä ja etsivä lukutapa. Vain harvan on todettu lukevan verkkotekstiä sanasta sanaan, suurin osa silmäilee ja lukee ainoastaan osan tekstistä. Näiden ominaisuuksien seurauksena verkkotekstin jokaisen sivun tulee olla itsenäinen kokonaisuus, sivun viestin tulee olla ymmärrettävissä ilman muiden sivujen lukemista. Silmäilevää ja etsivää lukutapaa tukevat tekstin uutismainen rakenne (tärkein tieto ensimmäisenä), tekstimäärän ja virkkeiden lyhyys sekä pitkien luetteloiden selkeä listaaminen. Otsikoilla on erittäin suuri merkitys verkkokirjoittamisessa. (<http://www.uwasa.fi/ohjeet/verkkoteksti.html> luettu 3.4.2009)

Valmistautuminen ja suunnitteleminen ovat verkkotekstintuottamisen perusedellytyksiä. Tietokoneen näytöltä lukeminen on huomattavasti hitaampaa (jopa neljänneksen) ja rasittavampaa kuin printtitekstin lukeminen. Tekstin pitää siis olla helposti luettavissa näyttöruudulta ja mieluiten niin, että koko tekstin pystyy näkemään kerralla, ilman alas tai sivulle rullaamista. Ruudun taustaväri on syytä huomioida tekstiä mietittäessä, pohjaväri vaikuttaa tekstin näkyvyyteen ja luettavuuteen. Tekstin koon, värin ja taustavärin kanssa tulee siis olla erityisen tarkkana. Tekstin helposti silmäiltävyyteen voi vaikuttaa selkeiden ja informatiivisten pää- ja väliotsikoiden avulla, lyhyehköt kappaleetkin parantavat asiaa. (Luukkonen 2004: 19-21.)

Käytännöntapoja on vakiintunut jo myös verkkoteksteihin. Esimerkiksi linkkien kohdalla pätevät monesti samat säännöt eri sivustoilla – alleviivatut tekstit muun tekstin seassa ovat usein linkkejä ja ne ovat usein väriltään sinisiä. Toinen lähes vakiintunut tapa on navigaation samoin kuin logon sijoittaminen verkkosivuston vasempaan laitaan – syyksi tähän löytyy tutkittu fakta, että ihminen useimmiten suuntaa katseensa ensimmäisenä juuri vasemmalle puolelle. (Luukkonen 2004: 40-41.)

4.2 Navigaatio

Navigaatiojärjestelmän tarkoituksena on ohjata ja opastaa internetsivuston käyttäjää. Navigaatio tarkoittaa käyttäjälle annettuja viitoitteita, joiden avulla tämä löytää haluamansa sisällön tutkimastaan materiaalista mahdollisimman helposti ja nopeasti. Huolel-

la suunniteltu navigaatiojärjestelmä on olennainen osa internetsivuston käytettävyyttä. Visuaalisesti hieno navigaatio ei tietenkään silti korvaa pääasiaa eli onnistunutta sisältöä. Navigaatiomenetelmät kannattaakin pitää yksinkertaisina ja ymmärrettävinä.

Nielsenin (2004:189) mukaan hänen suorittamansa käytettävyytystutkimukset osoittavat, että liian erikoinen navigaatiojärjestelmä ärsyttää internetsivuston käyttäjiä, jotka ovat jo tottuneet tiettyihin yleisiin toimintatapoihin. Kannattaa kuitenkin muistaa, että erikoisuus ei aina merkitse huonoa tasoa. Sivustoja tehdään hyvin moneen eri tarpeeseen, joten aina ei voida pitäytyä totutunmukaisessa yksinkertaisessa ratkaisussa. Muun muassa kulttuuritottumukset, lukusuunta ja erilaiset kognitiiviset seikat vaikuttavat eri ihmisten käsitykseen hyvästä navigaatiojärjestelmästä. Lisäksi esimerkiksi kulttuuripitoisilla sivustoilla, portfolio- ja taidesivustoilla on monesti niin sanotusta yleisen normin mukaisesta navigaatiojärjestelmästä poikkeava muoto, joka tuskin ärsyttää kyseisillä sivustoilla vierailijoita, vaan pikemminkin se on yksi osa sivuston suurempaa taiteellista kokonaisuutta. Totutusta poikkeava navigaatiojärjestelmäkin tuo tärkeimmät tiedot vaivatta kävijän tietouteen.

McCracken ja Wolfe (2004: 106) suosittelevat useimmille internetsivustoille hierarkkista navigaatiojärjestelmää. Hierarkkinen järjestelmä erottelee toisistaan ensisijaiset ja toissijaiset sivut, ikään kuin pääotsikoiden ja alaotsikoiden alle.

McGovernin ja Nortonin mielestä navigaatiojärjestelmällä on yhtä suuri tärkeys internetsivustolle kuin sisällysluettelolla ja hakemistolla perinteiselle paperijulkaisulle. Sivuja selattaessa internetissä yksi kerrallaan, on käyttäjän vaikea havaita, miten suurista kokonaisuuksista sivustossa on kyse. Käyttäjää helpottaa tieto siitä, millä sivulla hän on nyt, millä sivulla hän on ollut aikaisemmin ja mille sivulle hän on menossa. Tätä varten on erittäin suositeltavaa näyttää joka sivulla selkeä polku, jota pitkin käyttäjä on tullut sivulle. Polun avulla käyttäjä ymmärtää paremmin sivun sisällön oikeassa kontekstissa, ja näkee sijaintinsa suhteessa muuhun sivustoon. Myös sivukartan käyttö helpottaa käyttäjää löytämään haluamansa tiedon ja näkemään kertasilmäyksellä mitä muuta kyseisellä internetsivustolla on tarjottavana hänelle. Sivukartan kannattaa olla tekstimuodossa, koska graafisen esityksen lataaminen vie usein liikaa aikaa. (McGovern & Norton 2002: 117-118, 143, 145-149.)

Informaatioarkkitehtuurilla McGovern & Norton tarkoittavat sisällönjäsentelytapaa, joka internetsivujen kohdalla ulottuu myös linkkien kautta samaa aihetta käsitteleviin muihin sivustoihin. Sisällön tulisi olla helposti sivuston käyttäjän luettavissa ja ylläpitäjän hallittavissa. Rakenteen loogisuuden ja mielekkyyden merkitys kasvaa sisältömäärän kasvaessa. (McGovern & Norton 2002: 126.)

Sivun teknisellä toimivuudella tarkoitetaan helpon navigaation lisäksi linkkien moitteetonta toimimista ja sivuston nopeaa latautumista. Tarvittava tieto halutaan yleensä saada nopeasti ja helposti. Kauhanen-Simanaisen (2001: 99) mukaan internetsivuston kävijät ovat aktiivisia ihmisiä, armottoman kärsimättömiä ja laskevat sekunteja sivun latautuessa. Toivottava latautumisenopeus on 1-3 sekuntia, mieluiten alle sekunnin. Jos sivu ei saman tien avaudu, kävijä lähtee monesti jatkamaan matkaansa eikä kovin helposti palaa takaisin. Kahdenkymmenen sekunnin odotus www-sivun latautumista vastaa tarjoilijan 20 minuutin odotusta ravintolassa. Jakob Nielsenin 1999 tekemässä tutkimuksessa internetin kymmenen suosituinta sivustoa latautuivat alle kahdeksassa sekunnissa (Nielsen 2000: 46.)

4.3 Kuvat

Internetsivustolla kuvia tulisi käyttää harkiten. Suuret kuvat hidastavat turhaan sivujen latautumista. Kuvien kohdalla kannattaa myös muistaa se seikka, että jos niissä esiintyy selvästi tunnistettava henkilö, on hyvien tapojen mukaista kysyä tältä lupa kuvan julkaisemiseen.

Vektorigrafiikkaan perustuvat kuvat koostuvat matemaattisesti laskettavista piirrosalkioista, jotka opastavat tietokonetta kuvan oikein piirtämisessä näytölle. Tällaista kuvaa voidaan suurentaa ilman laadun kärsimistä. Vektorikuvia voi käyttää internettiedostossa ainoastaan Flashin osana. (Häggman 2001: 74.)

PC:n näyttö esittää kuvan korkeintaan 96 ppi:n ja Macintoshin näyttö 72 ppi:n tarkkuudella. Lisäksi koska kaikilla ei ole kaapelimodeemia tai xDSL-yhteyttä, ei internetsivuilla kannata laittaa liian isoja kuvia, esimerkiksi suurempitarkkuuksisia painotarkkuuden omaavia kuvia. Internetsivustoa varten kuva on ensin optimoitava internetiä varten. Painamiseen tarkoitetut kuvat tulee muuttaa bittimuotoisiksi, mikä tapahtuu automaattisesti heti, kun kuva tallennetaan jossain internet-käyttöön soveltuvassa for-

maatissa. Tämä ei usein kuitenkaan ole ainoa tarvittava toimenpide. Mikäli kuvan tarkkuus on suuri, on sen värien määrää pienennettävä, mikä samalla pienentää kuvan kokoa bitteinä. (Häggman 2001: 74.)

Täysvärisen (24 bittiä, 16,8 miljoonaa väriä) kuvatiedoston koko määräytyy yksinkertaisesti: jos kuvan jokaisessa kuvapisteessä eli pikselissä on 24 bittiä, on kuvatiedoston koko korkeus kertaa leveys kertaa kolme tavua. Jokaiseen pikseliin käytetään siis kolme tavua. Jos kuvan koko on pikseleinä 1024×768, pakkaamattoman tiedoston kooksi tulee 2304 kilotavua. Kokoa voidaan pienentää jopa kahdeskymmenesosaan pakkaamalla kuva JPEG-muotoon.

Eri kuvaformaateilla on erilaisia ominaisuuksia kuvan laadun ja kuvan pakkauksen suhteen; toiset formaatit pakkaavat kuvatiedon pieneen kokoon vaivattomampaa tiedonsiirtoa varten, toiset säilyttävät kuvatiedon alkuperäisenä, mutta kookkaampana, jolloin kuvan laatu on tulostettaessa parempi. Eri kuvaformaateilla on myös monia kuvan käsittelyyn liittyviä ominaisuuksia kuten läpinäkyvyyshosteet, kerrostuneet kuvat tai animaatioiden tekeminen. Internetsivuilla voidaan käyttää kolmea eri kuvaformaattia, jotka ovat GIF, JPEG ja PNG. Näistä GIF ja JPEG ovat standardeja, koska ne ovat olleet käytössä jo kauan, ja molemmat ovat huomattavasti yleisempiä kuin uudehko PNG. (Häggman 2001: 75.)

Internetissä yleisimmin käytettävät kuvaformaatit ovat JPEG (JPG) ja GIF. JPEG (Joint Photographic Experts Group) (lausutaan englanniksi *jay-peg*) käyttää tietoa hävittävää pakkausta. JPEG-kuvien etuja ovat niiden pieni koko ja sen myötä niiden helppo siirrettävyys ja säilytettävyys. JPEG-pakkaus kuitenkin heikentää kuvan laatua tasoittamalla värisävyjä. Kuva jaetaan useita pikseleitä sisältäviin ruutuihin. Ruuduista lasketaan likimääräinen väriarvo ja kuvan terävyys heikentyy. JPEG sopii hyvin valokuvien pakkaukseen, sillä useimmissa valokuvissa ei kuitenkaan ole täysin teräviä yksityiskohtia. Eroa alkuperäiseen ei käytännössä huomaa, jos on valittu tarpeeksi alhainen pakkausaste. JPEG-muotoon voi tallentaa RGB-kuvia, CMYK-kuvia ja 8-bittisiä harmaasävykuvia. JPEG-pakattujen kuvien huonot puolet liittyvät sävyjä yhdisteleeseen pakkaustekniikkaan: sen jälkeen kun sävyt on yhdistetty, ei niitä saada enää palautettua entiselleen. Kuvankäsittelyssä on vältettävä kuvan tallentamista jokaisen muokkauksen jälkeen uudelleen JPEG-muotoiseksi, sillä jokainen tallennus tasoittaa värisävyjä. JPEG-formaatti ei ole hyvä, jos sävykontrastit ovat kuvan kannalta tärkeitä.

JPEG-kuvaformaatteja on monia erilaisia (esimerkiksi JPEG/JFIF ja JPEG/Exif), joita kaikkia yhdistää kuvien tallennuksessa käytetty Joint Photographic Experts Group:n kehittämä JPEG-pakkausstandardi. ISO-standardiksi JPEG-pakkaus hyväksyttiin vuonna 1994. Yleisesti sanotaan, että kuva on JPEG-muotoinen, vaikka JPEG-pakkausta hyödyntäviä kuvaformaatteja on useita.

Uudella JPEG2000-formaatilla saadaan tavalliseen JPEG-kuvaan verrattuna parempi kuvanlaatu. JPEG2000 käyttää wavelet-pakkausta. Pakkauksista voi valita joko tietoa hävittämättömän tai tietoa hävittävän. JPEG2000 sopii hyvin esimerkiksi digitaalikameroille, koska pakkaussuhde ja kuvanlaatu ovat huomattavasti parempia kuin vanhassa JPEG-standardissa. Selainten JPEG2000-tuki on vielä epävarmaa. Lisätietoja voi lukea osoitteesta www.jpeg.org/jpeg2000/.

(<http://pentaxkuvaajat.googlepages.com/ideat3.html>)

GIF- (Graphics Interchange Format) ja PNG- (Portable Network Graphics) kuvaformatit ovat kumpikin CompuServen kehittämiä. GIF kehitettiin jo 1980-luvulla ja PNG syntyi vuonna 1995 GIF-kuvaformatin pakkausmenetelmästä johtuvan kiistan vuoksi. (http://www.finink.com/doc/Tietoa_kuvatiedostoista.ashx)

GIF käyttää tietoa kadottamatonta LZW-pakkausta. GIF säilyttää kuvan terävyyden, mutta valokuvien tallentamiseen se on värimäärän rajoituksesta johtuen paljon huonompi kuin JPEG, sillä sen väripaletti sisältää ainoastaan 256 väriä. Yksi väri voi olla läpinäkyvä. Kuva voi olla myös animoitu. GIF-kuvia käytetään varsinkin netissä indeksoitujen 8-bittisten kuvien, piirustusten, sarjakuvien ja logojen esittämiseen. Kuvaa tallennettaessa voidaan valita mitä 256-väristä palettia käytetään. Vaihtoehtoina ovat mm. web-paletti (Netscape-paletti) ja adaptiivinen paletti. Tulostuksessa GIF-kuvat sopivat dokumentteihin liitettyjen logojen tai yksinkertaisten kuvioiden tulostamiseen.

PNG (Portable Network Graphics) (lausutaan *ping*) on internetiä varten suunniteltu kuvaformaatti, joka yhdistää GIF:n ja JPEG:n hyvät puolet. PNG-kuvamuoto on GIF-muotoa selkeästi monipuolisempi, sillä sen väripaletti on tarpeeksi laaja myös valokuvien esittämiseen. PNG-kuva voi olla maksimissaan 48-bittinen. PNG:n edut ovat GIF:in tapaan sen pakkausmenetelmässä. PNG käyttää tietoa kadottamatonta pakkausta ja 256-värisissä kuvissa pakkaus on jonkin verran tehokkaampi kuin GIF-kuvissa. Algorit-

mi on suunnilleen sama kuin WinZipissä. Läpinäkyvää taustaa voi käyttää. Muihin ominaisuuksiin kuuluvat täydellinen alfa-kanava ja gamma-informaation säilyttäminen. (<http://pentaxkuvaajat.googlepages.com/ideat3.html>)

4.4 Päivitys

Internetsivusto säilyy pidemmällä tähtäimellä kiinnostavana vain silloin, kun sen sisältöä päivitetään säännöllisesti. Jos kävijä törmää sivuilla aina samaan sisältöön, hän ei luultavastikaan käy siellä kovin montaa kertaa. Jos taas kävijä voi olettaa sivuilla olevan jotain uutta, muuttunutta tietoa, todennäköisyys uuteen käyntiin kasvaa. Nykyisin esimerkiksi monet yritykset uusivat yrityksensä internetsivustojen koko visuaalisen ilmeen muutaman vuoden välein pysyäkseen ajan hermolla ja näin pitääkseen kävijöiden mielenkiintoa yllä ja kävijäluvut korkeina. (Häggman 2001: 163.)

Staattisella internetsivulla tarkoitetaan yksittäistä sivua palvelimella. Nämä sivut ovat html-sivuja, jotka avautuvat selaimeen muuttumattomana. Dynaamiset sivut puolestaan ovat internetsivuja, joiden sisältö kokonaisuudessaan, tai ainakin osa siitä on muuttuvaa ja se muodostetaan selaimessa kun käyttäjä lähettää palvelinkutsun. (Salmela 2002: 48.)

Salmelan mukaan staattiset internetsivut rakentuvat yksittäisten html-dokumenttien linkittymisellä toisiinsa. Niiden muokkaaminen ja hallinta tapahtuu paikallisesti tietokoneella yhtä dokumenttia kerrallaan muokkaamalla. Html-dokumenttien muokkaaminen onnistuu esimerkiksi tavallisella tietokoneen tekstieditorilla tai sitä varten tehdyillä ohjelmilla kuten Adobe Dreamwaver tai Adobe Contribute. (Salmela 2002: 198.)

5 WWW-SISÄLLÖNHALLINTAJÄRJESTELMÄT

Sisällönhallintajärjestelmä (engl. "content management system" tai "CMS") on yleisnimitys tietojärjestelmälle, joka palvelee koko organisaation sisällönhallintaa sen sijaan, että olisi keskittynyt ainoastaan johonkin yksittäiseen osa-alueeseen, kuten verkkopalveluiden hallintaan. Sisällönhallintajärjestelmälle ei ole olemassa mitään tark-

kaa määritelmää vaan toimialasta riippuen sillä voidaan viitata eri tavoin painottuneeseen tietojärjestelmään.

(<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sisällönhallintajärjestelmä> viitattu 12.3.2009)

Www-sisällönhallintajärjestelmällä puolestaan tarkoitetaan keskitettyä tietojärjestelmää, jonka avulla organisaatio hallitsee ja kehittää verkkopalveluitaan.

Sisältödokumentteja voidaan luoda ja muokata suoraan selaimessa, mikä helpottaa sivujen ylläpitämistä, sillä paikallisella työasemalla ei tarvita omaa ohjelmaa ja siihen riittää pelkkä internetyhteys. Www-sisällönhallinta on luonteeltaan julkaisupainotteista sisällönhallintaa, jossa sisältö on erotettu visuaalisesta puolesta sivupohjien avulla. Sivupohjat määrittelevät sen, miten tietokannasta haettu sisältö esitetään ruudulla. Sivupohjat sisältävät yleensä html-sivun rakenteen, jossa on määritelty alueita eli sisältöalkioita erilaisia sisältöjä varten. Monissa www-sisällönhallintaohjelmissa sisältöalkiot ovat varsinaisia hallinnan kohteita, ei kokonaiset sivut. Sisältöalkioita voivat olla esimerkiksi teksti, kuva, navigaatioelementti tai jokin muu sisältöelementti. Sivupohjissa graafinen ilme määritellään siihen liitettyjen tyyli tiedostojen avulla. Tyypillistä on myös sisältöjen, rakenteiden ja ulkoasun erottaminen toisistaan. Sivupohjien avulla tuotettava kokonaisuus mahdollistaa esitysmuotojen yhtenäisyyden ja keskitetyn ylläpidon. Tyyli tiedostoissa voidaan määritellä esimerkiksi tekstin ulkoasu, kuvien sijainnit, sekä erilaiset värimäärittelyt. Sivupohjien tavallisia sisältöjä ovat muun muassa navigaatioelementit, kaikilla internetsivuilla toistuva grafiikka kuten logot, taustavärit ja muotoillut, internetsivujen otsikot, pudotusvalikot, yhteystietolinkit ja internetsivuilla olevat vaihtuvat mainokset. Sivupohjiin perustuva julkaisu mahdollistaa sen, että on mahdollista huomioida useita erilaisia päätelaitteita ja jakelukanavia, ja tästä johtuen www-sisällönhallinta liitetäänkin monesti monikanavajulkaisuun. (Salmela 2002: 89-90.)

(<http://fi.wikipedia.org/wiki/WWW-sisällönhallinta> Viitattu 12.3.2009)

Tänä päivänä organisaatioiden internetsivut ovat monesti laajuudeltaan hyvinkin suuria ja yksittäisten sivujen määrä saattaa liikkua sadoissa. Mitä suuremmaksi internetsivujen sisällöt kasvavat ja mitä tiheämmin niitä päivitetään, sitä kipeämmin tarvitaan tehokasta ja järkevää sisällönhallintaa. Ilman apuvälineitä ja määriteltyjä toimintatapoja sisällönhallinta voi olla työlästä ja virheitä sattuu. Tästä johtuen organisaatiot ja nykyisin monet muutkin tahot ovat ottaneet käyttöönsä erilaisia www-sisällönhallintaohjelmia. (Salmela 2002: 198.)

Yksi www-sisällönhallintaohjelmien tyypillinen ominaisuus on käyttäjätasojen hallinta, jolla tarkoitetaan monissa www-sisällönhallintaohjelmissa olevaa eritasoisten käyttäjäoikeuksien ominaisuutta. Käyttäjäoikeuksilla määritellään esimerkiksi se, mitkä ominaisuudet ovat kenenkin käytettävissä hallintapuolella ja ketkä ovat vastuussa mistäkin sisällön osasta. Päivitysvastuun jakaminen on laajoissa internetsivuissa erittäin tärkeää sisällön hallinnoimiseksi järkevästi. Samalla pystytään seuraamaan mitä muutoksia kukin on tehnyt. Käyttäjäoikeuksia on joissakin www-sisällönhallintaohjelmista mahdollista luoda myös loppukäyttäjälle siten, että internetsivujen sisältö on kokonaan tai osittain lukittu käyttäjätunnuksin. (Salmela 2002: 81.)

Goodwin & Vidgen ovat määritelleet www-sisällönhallinnan syntyneen periaatteessa kolmen eri osa-alueen yhdistymänä: 1) Dokumenttihakemisto ja työkulkujen hallinta, 2) Ohjelmistokehityksen versionhallintaohjelmistot sekä 3) Asiakkuudenhallintaohjelmistot ja verkkokauppasovellukset. (Goodwyn & Vidgen 2002: 66-70.)

McKeever puolestaan on todennut, että "www-sisällönhallintajärjestelmä" voi joissain organisaatioissa tarkoittaa vain sekalaista kokoelmaa eritasoisia ylläpitotyökaluja. Www-sisällönhallintajärjestelmästä puhuttaessa voidaan viitata myös sekä ihmisistä ja prosesseista koostuvaan järjestelmään että käytössä olevaan tietojärjestelmään. Käytettävästä tietojärjestelmästä voidaan käyttää useita muitakin nimityksiä, kuten julkaisujärjestelmä (erityisesti Suomessa) tai www-julkaisujärjestelmä tai lyhyesti "CMS". (McKeever 2003: 686-692.)

Myös monet suositut kehitystyökalut, kuten Macromedia Dreamweaver, Microsoft Frontpage ja Nvu, voidaan ymmärtää tietyntyyppisinä www-sisällönhallintajärjestelminä. Esimerkiksi Boikon (2005) mukaan nämä työkalut toteuttavatkin suurimman osan niistä olennaisista toiminnoista, joita www-sisällönhallintajärjestelmä yleensä käsittää. Näistä työkaluista puuttuvat mm. mahdollisuudet hallita pienempiä sisältöyksiköitä kuin sivuja, monipuoliset metatietojen hallintaominaisuudet sekä työkulkujen organisointiominaisuudet. (Boiko 2005.)

5.1 Esimerkkejä www-sisällönhallintajärjestelmistä

Erilaisia järjestelmätyyppejä on lukuisia:

- Dokumenttienhallintajärjestelmä

- Www-sisällönhallintajärjestelmä
- Julkaisujärjestelmä (yleisnimitys julkaisupainotteiselle sisällönhallintajärjestelmälle, mutta myös usein synonyymi www-sisällönhallintajärjestelmälle tai www-julkaisujärjestelmälle)
- Verkkokauppajärjestelmä
- Aineistonhallintajärjestelmä (kuva-aineistot, videomateriaali, multimedia, jne.)
- Wiki-järjestelmät (Esimerkiksi Wikipedia käyttää MediaWikiä.)

Monet nykyisin sisällönhallintajärjestelmä-nimikkeellä markkinoitavat järjestelmät ovat ennen olleet dokumenttienhallintajärjestelmiä.

Sisällönhallintajärjestelmien kokoonpanot vaihtelevat, mutta usein järjestelmän toiminnot jaetaan ainakin karkeasti kolmeen osa-alueeseen: koostamisjärjestelmä, tietovarasto tai sisältökokoelma (engl. repository) ja julkaisujärjestelmä.

(<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sisällönhallintajärjestelmä> viitattu 12.3.2009.)

5.2 Editorit

Editorien avulla tekstiä voidaan käsitellä ilman html-merkkikielen osaamista siten, että editoriin kirjoitettu teksti näkyy samanlaisena julkaistulla internetsivulla. Sisältöä voidaan muokata näissä ohjelmissa samalla tavalla kuin tavallisilla tekstinkäsittelyohjelmilla. Tekstiä kirjoitettaessa ohjelma kääntää taustalla sen html-muotoon ja tallennettaessa sisältö tallentuu tietokantaan, mistä sitä voidaan hakea haluttuun paikkaan sivustolla. Näitä ohjelmia kutsutaan myös nimellä WYSIWYG-editori, mikä tulee englannin kielestä "What You See Is What You Get". (Hannu Lemettinen, Laurea 2008.)

Internetsivulle voidaan kirjoittaa html-kieltä millä tahansa tekstieditorilla, mutta erikoistuneet html-editorit tarjoavat luonnikkuutta ja lisäominaisuuksia. Monet html-editorit toimivat lisäksi läheisesti siihen liittyvillä teknologioilla, kuten CSS:n, XML:n ja JavaScriptin tai EMCAScriptin kanssa. Muutamissa tapauksissa ne voivat ylläpitää yhteyttä myös ulkoisten internetpalveluiden kanssa FTP:n ja WebDAV:n avulla sekä versionhallintajärjestelmissä, kuten CVC:ssä tai Subversionissa. (<http://fi.wikipedia.org/wiki/html-editori> viitattu 3.4.2009.)

Macromedia julkisti vuonna 1998 ammattikäyttöön tarkoitetun HTML-editorin, Dreamweaverin, josta hyvin nopeasti tuli alalle standardi. Uutta ja edistysellistä oli editorin kirjoittama standardinmukainen HTML-koodi yhdistettynä esikatselumahdollisuuteen. Esikatselumahdollisuutta on tosin yleensä käytetty väärin, jonka vuoksi alaan vain vähän tutustuneet ovat käyttäneet Dreamweaveria ns. WYSIWYG-editorina. Tätä Dreamweaver ei ole koskaan oikeastaan ollut, vaan ennemminkin Dreamweaver on tekstipohjainen HTML-editori, jossa on mahdollista tarkastella työtä siirtämättä sitä palvelimelle tai käynnistämättä selainta ja juuri siksi se on ammattikäytössä niin suosittu. Dreamweaver soveltuu laajojen sekä vaativampienkin sivustojen tuottamiseen ja hallinnointiin. (<http://www.netsitestory.com/dreamweaver/index.html> viitattu 18.7.2009)

Hyvän verkkosivueditorin taitaminen helpottaa ja nopeuttaa sivuston toteuttamista. Se myös antaa käyttäjälle ammattimaisen kuvan, sillä hyvin toteutettu ja toimiva sivusto on käyttäjälle mieluisa käyttää, selata ja lukea, ja tämä taas vaikuttaa käyttäjän saamaan positiiviseen kuvaan kyseisestä yrityksestä tai yhteisöstä.

5.3 Järjestelmän valinta

Organisaation kannalta www-sisällönhallintajärjestelmän voi hankkia kolmella eri tavalla: 1) valmis ohjelmistoratkaisu, 2) räätälöity järjestelmä tai 3) täysin itsenäinen kehitys talon sisällä. Www-sisällönhallintajärjestelmän hankinnan suositellaan tapahtuvan erillään internetpalveluiden suunnittelusta ja tapahtuvan erillisenä projektina internetpalveluiden suunnittelun jälkeen.

Erilaisia www-sisällönhallintajärjestelmiä on markkinoilla useita satoja. Näistä suurin osa on nykyisin avoimen lähdekoodin ohjelmistoja. Internetistä löytyy useita järjestelmien vertailuun keskittyneitä sivustoja, jotka ovat suosittuja avoimen lähdekoodijärjestelmän valinnassa. Kyseisiä ominaisuuksien vertailuun perustuvia lähestymistapoja on myös kritisoitu, koska www-sisällönhallintajärjestelmien katsotaan olevan kaukana kypsen teknologian vaiheesta. Ominaisuusvertailuista on siten saatavilla ainoastaan suuntaa antavaa tietoa siitä, kuinka monipuolisia järjestelmät ominaisuuksiltaan ovat.

Erilaiset www-sisällönhallintajärjestelmät soveltuvat erilaisille internetpalveluille. Markkinoilta löytyy paljon www-sisällönhallintajärjestelmiä, jotka on suunniteltu ja toteutettu erityisesti jonkin tietyn toimialan tarpeita ajatellen (esimerkiksi verkkolehtiä varten).

Nykyisin myös vapaan lähdekoodin www-sisällönhallintajärjestelmien saatavuus on hyvä ja nämä tarjoavat kiinnostavan vaihtoehdon kaupallisille www-sisällönhallintajärjestelmille ja palveluna tarjottaville -järjestelmille. Vapaan lähdekoodin www-sisällönhallintajärjestelmien sanotaan soveltuvan erityisesti informatiivisten internetpalveluiden hallintaan, verkkolehtien ja erilaisten säännöllisten julkaisujen hallintaan sekä yhteisöllisten internetpalveluiden hallintaan. Gottlieben (2006) mukaan vapaan lähdekoodin www-sisällönhallintajärjestelmiä käytetään eniten pienten ja keskikokoisten organisaatioiden informatiivisten internetpalveluiden hallinnassa sekä suurten ja monimutkaisten internetpalveluiden alustajärjestelminä; kuten Amazon.com. Gottlieb pitää vapaan lähdekoodin www-sisällönhallintajärjestelmän valinnan kohdalla tärkeimpänä tekijänä samankaltaisten käyttäjäorganisaatioiden ryhmittymää, koska tietojärjestelmän käyttäjäkunnan tarpeet ohjaavat kehitystyötä. (<http://fi.wikipedia.org/wiki/WWW-sisällönhallinta> viitattu 12.3.2009) (Gottlieb 2006)

6 AVOIMEN LÄHDEKOODIN OHJELMIA

Www-sisällönhallintaohjelmien tarjonta on nykypäivänä valtava. Saatavilla on moniin eri käyttötarkoituksiin suunniteltuja ohjelmia: sekä kaupallisia järjestelmiä, joiden kehityksestä vastaa jokin yritys, että avoimen lähdekoodin ohjelmia, joita kehittää jokin yhteisö, tai muu vastaava taho. (Gottlieb 2006: 5.)

Avoim lähdekoodi yhdistetään puhekielessä usein esimerkiksi Linuxiin, joka on yksi avoimen lähdekoodin ohjelmistoista. Käytännössä Linux, josta käytetään myös nimitystä GNU/Linux, on myös vapaa ohjelmisto GNU GPL (versio 2)-lisenssillä ja se on sillä tullut kuuluisaksi.

Maksullisten ohjelmien ohella on saatavilla ilmaisia, verkosta ladattavia ohjelmia, joita kutsutaan avoimen lähdekoodin ohjelmiksi ja ne ovat kaikkien vapaasti käytettävissä. Näitä ohjelmia voi myös muokata omiin tarpeisiin sopiviksi. Ohjelmiston lisensseistä riippuen ohjelman käyttäjä voi itse korjata ohjelmavirheitä tai tehdä lisäyksiä. Avointen lähdekoodien ohjelmien avoimen tuotantoympäristön ansiosta kuka tahansa voi tehdä tuollaisen muutoksen. Tämän seurauksena korjaukset voivat tulla hyvinkin nopeasti, jopa muutamissa tunneissa, mikä on tärkeää esimerkiksi tietoturvaavaoittuvuuden

korjauksissa. Erona avoimen lähdekoodin ohjelmaan suljetun lähdekoodin ohjelmien käyttäjä ei näe ohjelmiston lähdekoodia ja tämä joutuu siten raportoimaan ohjelmaan tulleesta viasta ohjelman tekijälle tai sopeutumaan vikaan ja minimoimaan sen haittavaikutuksia. Ohjelman tekijä korjaa raportoidun ohjelmavirheen ja julkistaa ohjelmasta virheenkorjausversion. Termi suljettu lähdekoodi saattaa viitata myös omistusoikeusohjelmistoihin, joiden lähdekoodi on saatavilla, mutta joiden ehdot eivät päde avoimen lähdekoodin määritelmien kanssa. Esimerkiksi Microsoftin ”jaettu lähdekoodi” –lisenssi toimii tällä tavalla.

(http://fi.wikipedia.org/wiki/Avoin_1%C3%A4hdekoodi viitattu 3.4.2009.)

Internetin ja tietokoneiden yleistymisen myötä alati kasvava joukko ohjelmoijia tekee ohjelmiaan avoimen lähdekoodin periaatteen pohjalta. Avoimen lähdekoodin periaatteessa tietokoneohjelmien kopiointia ei kielletä tai niiden sisältöä yritetään salata, kuten suljettuja ohjelmia, vaan ohjelmien avoimuuteen ja levittämiseen pikemminkin kannustetaan. (Ingo 2005: 18). Internet toimii erinomaisena jakelukanavana avoimen lähdekoodin ohjelmille edesauttaen niiden käytön suosiota.

Avoimen lähdekoodin www-sisällönhallintaohjelmien alhaiset kustannukset tekevät niiden käyttämisen houkuttelevaksi, varsinkin pienten yritysten, ei-kaupallisten järjestöjen ja julkisten hallintojen keskuudessa (Robertson 2004).

Käyttötarkoituksiinsa parhaiten sopivan sisällönhallintaohjelman löytää parhaiten niitä kokeilemalla sekä kyselemällä alan keskustelupalstoilta muilta kokemuksista eri ohjelmien käytöstä. Ei ole olemassa ohjelmaa, joka olisi muihin verrattuna kaikkein parhain, vaan on löydettävä ohjelma, joka sopii juuri tiettyyn tarkoitukseen. Avoimen lähdekoodin ohjelman valinnassa ohjelmaa kehittävän yhteisön arviointi on todella tärkeää, sillä se kertoo paljon myös itse ohjelmasta. Yhteisöltä voi usein tilata esimerkiksi uutiskirjeen. Kannattaa myös tutustua yhteisön keskustelufoorumiin, jota seuraamalla selviää mitä ohjelman kehitystyössä tapahtuu ja kuinka aktiivinen itse kehitysyhteisö on. Keskustelupalstoilla on hyödyllistä kiinnittää huomiota vastaamattomiin kysymyksiin ja siihen, ketkä yleensä vastaavat niihin kysymyksiin, joihin vastataan. Jos keskustelufoorumissa on monia aktiivisia henkilöitä vastaamassa käyttäjien kysymyksiin, on ohjelman taustalla vahva kehittäjä yhteisö. Ja mikäli vastauksissa viitataan käyttöoppaisiin, on sellainen siis olemassa, mikä on aina hyvä asia. Avoimen yhteisön kautta pääsee myös tutustumaan muiden käyttäjien kyseisellä ohjelmalla tekemiin toteutuksiin ja siihen,

minkälaisia ongelmia ohjelman käytössä on esiintynyt ja mitä lisäsovellutuksia on käytetty. Mikäli keskustelupalstalla neuvotaan tekemään ohjelman koodiin muutoksia, saattaa se ikävästi viitata siihen, että korjausta ei mahdollisesti ole tulossa ja kyseinen ongelma pitää ratkoa muulla tavoin, mikä ei koskaan ole järin hyvä asia. (Gottlieb 2006: 2.)

Osoitteesta <http://www.cmsmatrix.org/> löytyy palvelu, missä pystyy vertailemaan www-sisällönhallintaohjelmien ominaisuuksia keskenään. Palvelussa on yli 900 erilaista sisällönhallintajärjestelmää, joista voi valita enimmillään 10 järjestelmää keskinäistä vertailua varten. Järjestelmien välinen vertailu perustuu suurimmaksi osaksi niiden tekniisiin ominaisuuksiin, jotka eivät vielä kerro paljoa itse ohjelmasta tai sen taustoista. Tästä johtuen ohjelmia on syytä tarkastella lähemmin ennen lopullista valintaa. Koska tarvittavien teknisten ominaisuuksien määrittäminen ei välttämättä ole paras tapa löytää sopiva www-sisällönhallintaohjelma, valinta tulisi tehdä vaatimusten mukaan.

Avoimen lähdekoodin ohjelmia voi maksuttomuuden ansiosta testata ennen käyttöönottoa. Esimerkiksi mahdolliset käytettävyysongelmat tulevat yleensä esiin vasta ohjelmaa käytettäessä. Osoitteessa <http://www.opensourcecms.com> voi kokeilla avoimen lähdekoodin sisällönhallintaohjelmia käytännössä. Sivuilta löytyy yli 70 erilaista ohjelmaa asennettuna sivun palvelimelle testaamista varten. Sivuilta löytyvät myös käyttäjätunnukset näiden ohjelmien hallintasivuille, sekä sivuille, joista näkee ohjelmalla julkaistuja sivuja. (Hannu Lemettinen, Laurea 2008.)

Avoimella lähdekoodilla tarkoitetaan ohjelmistoa, jonka lisenssi täyttää seuraavat *Open Source Initiativen* (OSI) määrittelemät vaatimukset. OSI on organisaatio, jonka tarkoitus on edistää avoimen lähdekoodin ohjelmistojen käyttöä

1. Ohjelman tulee olla vapaasti uudelleen levitettävissä ja välitettävissä.
2. Ohjelman lähdekoodi tulee olla ohjelman mukana tai helposti saatavilla ja edelleen muokattavissa.
3. Alkuperäisestä ohjelmasta edelleen kehitettyjen versioiden tulee sisältää samat oikeudet kuten alkuperäisessä.
4. Lähdekoodin suora muokkaaminen voidaan kuitenkin kieltää, jolloin muutokset ja korjaukset on toimitettava erillisinä lisäyksinä. Voidaan

myös vaatia, ettei johdettua teosta levitetä samalla nimellä tai versio-numerolla kuin lähtöteosta.

5. Lisenssi ei saa syrjiä ketään henkilöä tai ryhmää.
6. Ohjelman käyttöä ei saa rajoittaa tutkimustyössä tai kaupallisissa tarkoituksissa.
7. Ohjelman sisältämien oikeuksien tulee päteä siitä jatkokehitettyissä ohjelmissa.
8. Lisenssi ei saa olla tuotekohtainen ja irrotettu isommasta kokonaisuudesta. Sen tulee sisältää samat oikeudet kuin alkuperäisessä ohjelmassa.
9. Lisenssi ei saa rajoittaa muita siihen liitettyjä ohjelmia. Ohjelmaa saa levittää myös yhdessä sellaisten ohjelmien kanssa, joiden lähdekoodi ei ole avointa.
10. Lisenssi ei saa muuttua riippuen käytettävästä tekniikasta, jakelutavasta tai käyttöliittymästä.

(http://fi.wikipedia.org/wiki/Avoin_1%C3%A4hdekoodi viitattu 3.4.2009.)

6.1 Esimerkkinä MODx

MODx CMS / CMF on yksi avoimen lähdekoodin ratkaisu internetsivustojen sisällönhallintaan. Nimensä mukaisesti MODx on sekä käyttäjäystävällinen sisällönhallinta- ja julkaisujärjestelmä (CMS) että rajattomasti muokattava internetpalvelujen kehitysympäristö (CMF). MODx CMS / CMF on internetselaimella käytettävä verkkosovellus, jonka avulla kuka tahansa voi itse ylläpitää kotisivuja tai internetpalvelua. Käytännössä tämä tarkoittaa muun muassa tekstien ja kuvien muokkaamista tavallisen tekstinkäsittelyohjelman tapaan sekä sivujen lisäämistä, poistamista ja uudelleenjärjestelyä. Normaalit tekstinkäsittelytaidot riittävät hyvin järjestelmän käyttämiseen.

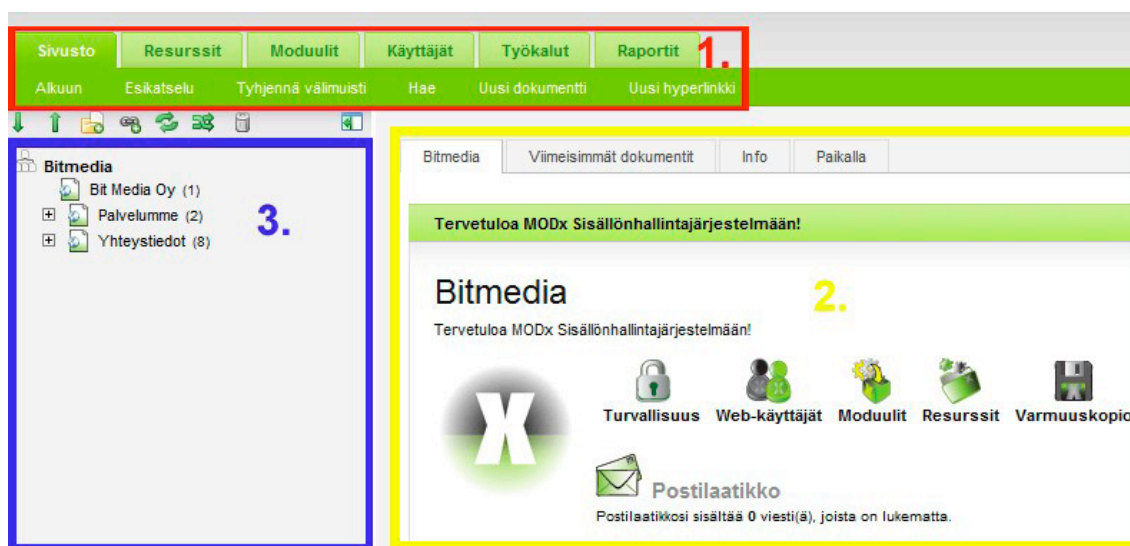
Internetsivujen kehittäjän näkökulmasta MODx on kuin iso Lego-palikka, jonka päälle voidaan kasata loputtomasti eri kokoisia ja eri värisiä palikoita mihin tahansa järjestyseen. Järjestelmä on rajattomasti muokattavissa ja laajennettavissa uusilla toiminnoilla.

CMS = Sisällönhallintajärjestelmä, julkaisujärjestelmä

CMF = Kehitysympäristö, sisällönhallintakehys, ohjelmistokehys, sovelluskehys

Tämä kaksoisrooli tekee MODx:stä toisaalta yksinkertaisen peruskäytössä, mutta toisaalta äärimmäisen joustavan ja täydellisesti räätälöitävän tilanteen mukaan. Avoimuus, ilmaisuus, helppokäyttöisyys ja täydellinen laajennettavuus ovat vasta alkua MODx:n avulla saavutettavista eduista.

MODx on avoimen lähdekoodin tuote, joka perustuu PHP-ohjelmointikieleen ja MySQL-tietokantaan. Avoin lähdekoodi tarkoittaa sitä, että sovelluksen käyttäminen ei maksa mitään. Lisäksi sovellusta voi vapaasti muokata kuka tahansa ja näin ollen asiakas ei koskaan ole sidottu vain yhteen toimijaan. MODx:ää kehittää iso kansainvälinen joukko yrityksiä ja yksityishenkilöitä, jotka hyödyntävät sovellusta kukin omiin tarkoituksiinsa. Iso kehittäjäyhteisö takaa sovelluksen jatkuvan kehityksen pitkälle tulevaisuuteen. Vastaavissa suljetuissa sovelluksissa asiakas on täysin sovelluksen toimittaneen yrityksen armoilla.



Kuva 1: MODx:n admin-sivusto

MODx on suunniteltu ammattilaisten asennettavaksi, mutta aloittelijoiden käytettäväksi. Sovelluksen ylläpidon käyttöliittymä on erittäin selkeä ja muistuttaa hyvällä tavalla monille entuudestaan tuttua Windowsin resurssienhallintaa. Lisäksi MODx mahdollistaa sivuston sisällön muokkaamisen myös suoraan esikatselutilassa sivuston selailun yhteydessä, jolloin kaikkien ylläpitäjien ei tarvitse opetella ylläpidon käyttämistä laisinkaan.

MODx:n juuret ovat sisällönhallinnassa, mutta järjestelmä on kehittynyt jatkuvasti yhä enemmän kohti yleistä sovelluskehitysympäristöä. Sovelluskehitysympäristön suurin hyöty on sen valmiiden raamien luominen mille tahansa toteutettavalle internetpalvelulle. Kaikkea ei siten tarvitse tehdä alusta saakka uudestaan, mikä helpottaa ja nopeuttaa kehitystyötä. Lisäksi MODx tarjoaa suuren määrän erilaisia toimintoja kuten: uutiset, hakukone, lomakkeet, tuote-/henkilöesittely, blogi, kuvagalleria, tapahtumakalenteri, vieraskirja jne. Jos tarvittavaa toimintoa ei löydy valmiina, voidaan uusia toimintoja tehdä helposti lisää tai muokata vanhoja asiakkaan tarpeen mukaisesti.

MODx tarjoaa erittäin kustannustehokkaan toteutuksen pienistä kotisivuista monimutkaiseen verkkopalveluihin, jolloin projektin kustannukset muodostuvat ainoastaan sovelluksen asennuksesta ja muusta kokoonpanotyöstä. Kannattaa rauhassa vertailla kaikkia markkinoilla olevia suljettuja ja avoimia sisällönhallintajärjestelmiä ja tehdä omat johtopäätökset.

MODx:ia tutumpia internetsovelluksia saattavat olla Joomla, Mambo, Drupal, Type3, Wordpress tai jokin muu vastaava. MODx:n nimellä ei vielä ole samanlaista tunnettavuutta kuin esimerkiksi Joomlailla, joka lienee nykyisin tunnetuin avoimen lähdekoodin sisällönhallintajärjestelmistä. Kankeisiin ja joustamattomiin kilpailijoihinsa verrattuna MODx:n suurin etu on sen ketterä muokattavuus ja laajennettavuus, joka ei aseta rajoja kuin mielikuvitukselle. Lisäksi MODx mahdollistaa monista muista sovelluksista poiketen täydellisen sisällön, rakenteen ja ulkoasun erottamisen toisistaan. Sivupohjat toteutetaan sovelluskohtaisten merkkauksien sijaan aivan normaaleina (X)HTML-sivuinä.

MODx:n ominaisuuksista tärkeimpiä ovat muun muassa kaiken kattava laajennettavuus ja teennäisten rajoitusten puuttuminen.

Avoimen lähdekoodin lisenssi, GNU GPL

- täysin ilmainen lisenssi
- mahdollisuus muokata järjestelmää täysin vapaasti tai ulkoistaa työ kenelle tahansa
- sovelluksen kehitystyön takana iso ja aktiivinen joukko yrityksiä ja yksityishenkilöitä

Erittäin helppo ja nopea asennus

- oletusasennus vie tilaa vain reilut 10 Mt ja tietokannan koko noin 1 Mt

Asennusta myöten kaikki on käytettävissä pelkällä internetselaimella

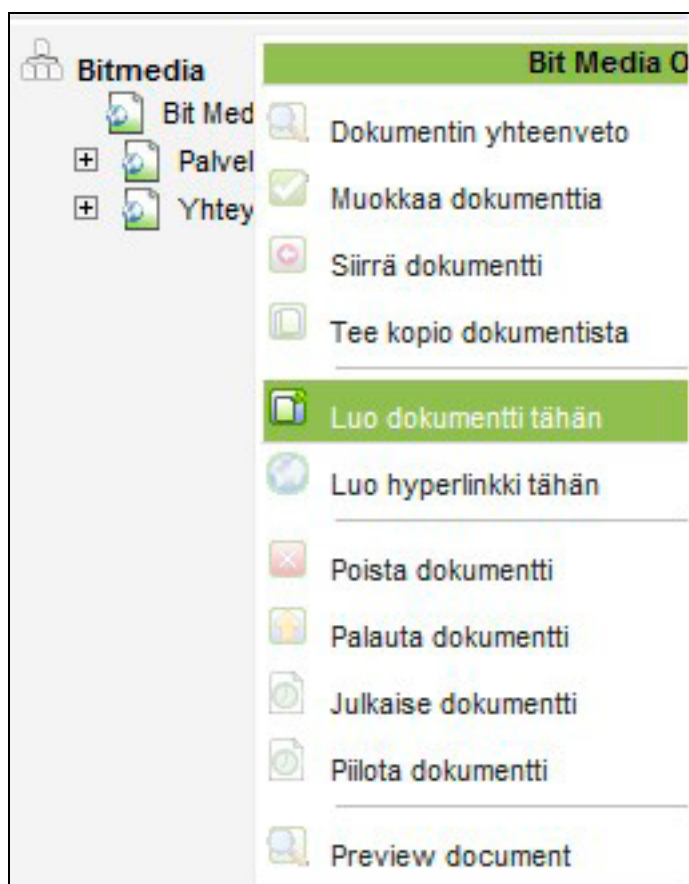
- ylläpito onnistuu yleisimmin käytetyille selaimille: Internet Explorer 6+, Firefox 2+, Safari 3+
- selainvaatimukset eivät koske kuin sovelluksen ylläpitoa, itse sivusto voi tukea vaikka aivan kaikkia selaimia

Täydellinen laajennettavuus

- rajoittaman määrä sivupohjia
- sivupohjat ovat tavallista (X)HTML-merkkeistä
- valtava määrä toimintoja
- toiminnot ovat tavallista PHP-koodia
- monikielisyyden tuki mahdollista toteuttaa usealla eri tavalla
- muiden internetsovellusten yhdistäminen osaksi järjestelmää

Joustava sivujen hallinta

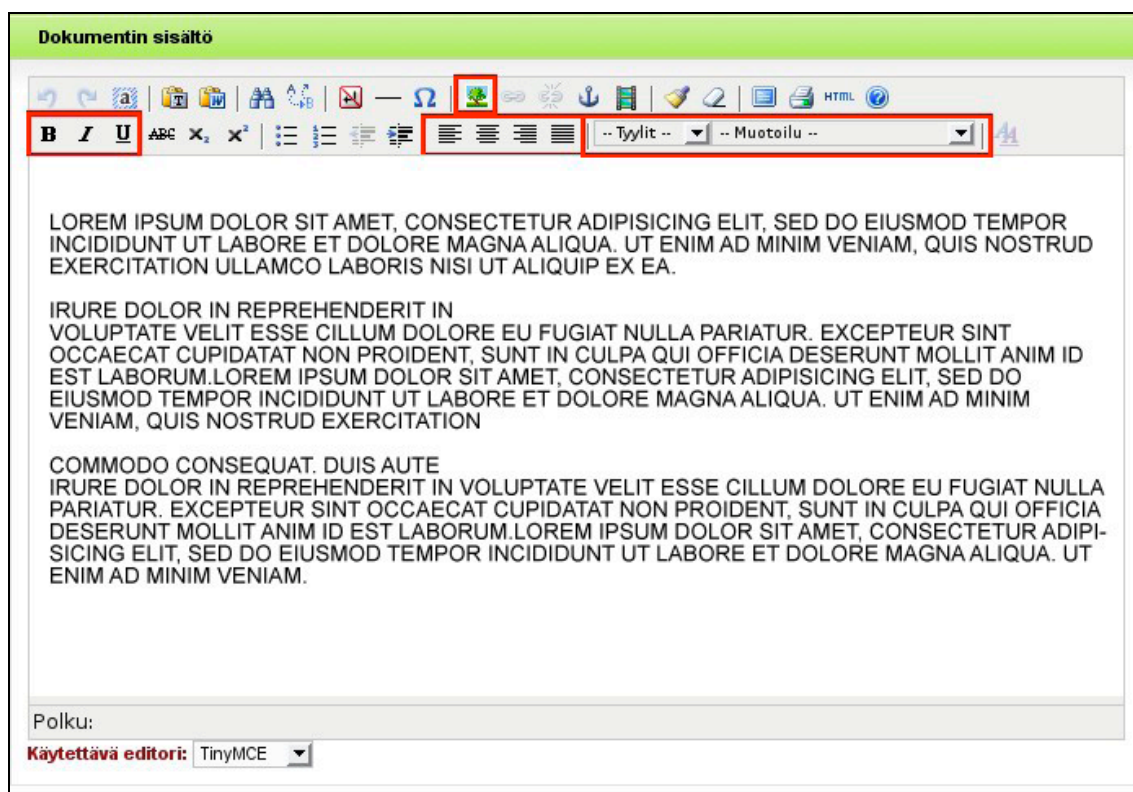
- rajoittamaton määrä sivuja
- sivujen lisääminen, muokkaaminen, poistaminen, palauttaminen ja siirtäminen
- rajoittamaton määrä alasivuja (kansioita)
- ajastettu sivujen julkaiseminen ja piilottaminen



Kuva 2: Alasivun lisääminen MODx:llä

Helppo sisällön hallinta

- sivujen sisällön muokkaaminen sivustoa selailemalla "esikatselutilassa"
- tehokas sisällön hallinta erillisessä ylläpitotilassa
- sisällön (tekstit, taulukot, kuvat jne.) muokkaaminen tekstinkäsittelyohjelmaa muistuttavalla sovelluksella



Kuva 3: MODx:n sisällön muokkaus -työkaluja

Kattava tiedostojen hallinta

- tiedostojen siirto palvelimelle, ei tarvetta erilliselle FTP-ohjelmalle
- kansiodien luominen, nimeäminen ja poistaminen

Turvallisuus

- salasanasuojaukset ja tarvittaessa myös varmistuskoodit (captcha)
- monipuolisesti muokattavat ja monitasoiset käyttöoikeudet
- omien käyttäjätietojen hallinta ja käyttäjäkohtaiset asetukset
- selkeä jako varsinaisiin ylläpitäjiin ja esimerkiksi extranetin käyttäjiin

Hakukoneystävällisyys ja löydettävyys

- selkokieliset sivujen osoitteet, esim. www.kotisivu.fi/palvelut
- metatietojen ja avainsanojen lisääminen yksittäisiin sivuihin

Erinomainen käytettävyys

- sovelluksen ylläpito muistuttaa Windowsin resurssienhallintaa

Vahva WWW-standardien tuki

- sisällön, ulkoasun ja rakenteen täydellinen erottaminen toisistaan
- ei enää taulukoihin ja viipaloituihin kuviin perustuvaa sivuntaittoa

AJAX- ja Web 2.0-ominaisuudet

- Mootools -kirjasto käytettävissä heti asennuksen jälkeen
- muita AJAX-kirjastoja (esim. jQuery ja Prototype) voi ottaa käyttöön suoraan ilman erityistoimenpiteitä

Internetpalvelujen ja -sovellusten kehitysympäristö

- sovelluksen käyttömahdollisuudet eivät todellakaan rajoitu pelkkään sisällönhallintaan
- mahdollisuus täysin räätälöityjen internetpalveluiden ja internetsovellusten toteuttamiseen

(<http://www.maagit.fi/modx-lyhyt-esittely> viitattu 12.3.2009)

MODx on oikeastaan paljon muutakin kuin vain sisällönhallintajärjestelmä tai julkaisu-järjestelmä. MODx on ohjelmointikehys, jonka varaan voi rakentaa millaisen internet-sovelluksen tahansa. Teknisesti MODx perustuu PHP-kieleen ja SQL-tietokantaan. Lisäksi MODx tukee ja hyödyntää vahvasti Ajaxia sekä vapaasti suunniteltavia sivupohjia puhtaalla CSS-toteutuksella - ei siis enää taulukkotaittoa ja tiettyyn muottiin pakotettua ulkoasuja.

MODx:ään kannattaa ehdottomasti tutustua, jos esim. Mambon, Joomlaan, Drupalin, Wordpressin, Textpatternin tai muun vastaavan verkkosovelluksen rajoitukset ovat alkanee rajoittaa jo omaa mielikuvitustakin. (<http://www.ilmaisojelmien.fi/tietoa-sivuista> viitattu 12.3.2009)

7 MLL KERAVAN INTERNETSIVUJEN VISUAALISEN ILMEEN UUDISTUS

Keravan yhdistys ry

Mannerheimin Lastensuojeluliiton Keravan yhdistys ry on toiminut jo vuodesta 1929 lähtien keravalaisten lasten, nuorten ja lapsiperheiden hyvinvoinnin turvaamiseksi. Nykyään yhdistykseen kuuluu noin 500 jäsentä; yhdistyksen tärkeimmät toimintamuodot ovat kahden päiväkodin toiminta ja perhekahvilatoiminta. Yhdistyksen jokapäiväistä toimintaa koordinoi hallitus, joka kokoontuu noin kerran kuukaudessa.

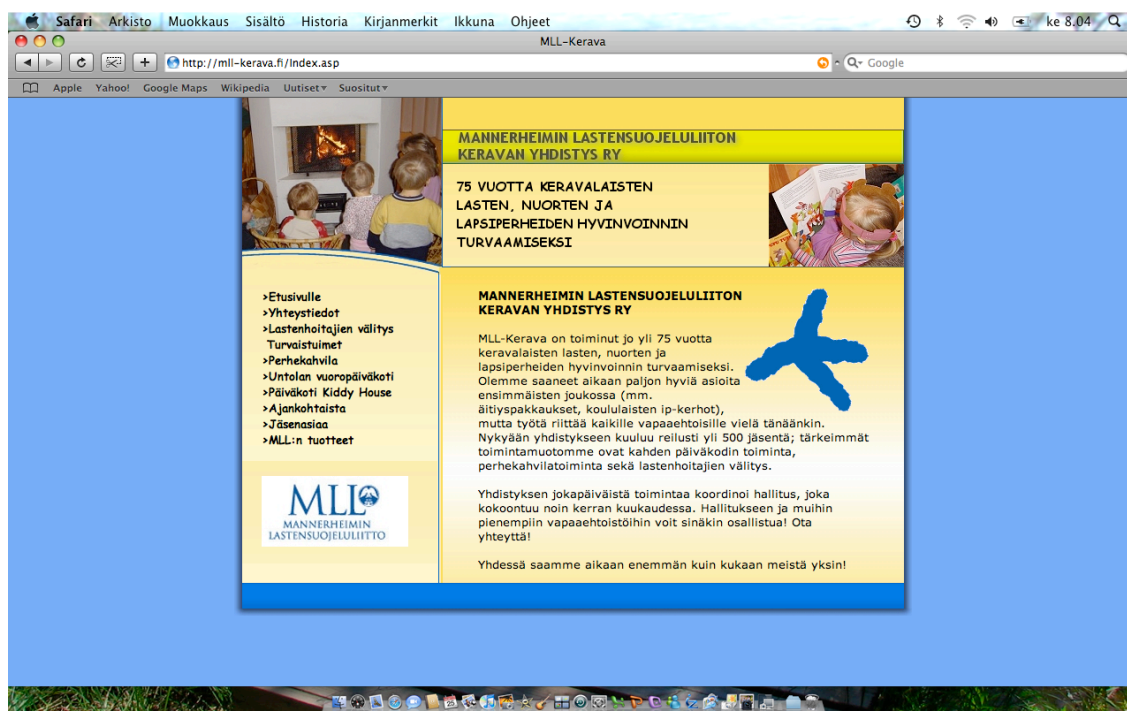
Yhdistyksen hallitus koostuu vapaaehtoisista, joiden lisäksi vapaaehtoisia toimii myös yhdistyksen perhekahviloissa ja eri tilaisuuksissa. Toiminta suunnitellaan vuosittain siten, että voimavarat riittävät ja vapaaehtoisilla löytyy kiinnostusta toteutukseen.

Yhdistys ylläpitää kahta yksityistä päiväkotia, Untolan vuoropäiväkotia ja päiväkotia Kiddy Housea. Päiväkotien toiminnasta vastaavat niiden johtajat sekä päiväkotien hallitus, johon kuuluu päiväkodin johtajien lisäksi yhdistyksen hallituksen edustajia. Perhekahvilatoiminnalla tuetaan pieniä lapsia ja heidän vanhempiaan, tarjoamalla heille mahdollisuus vertaistukeen ja leikkiin.

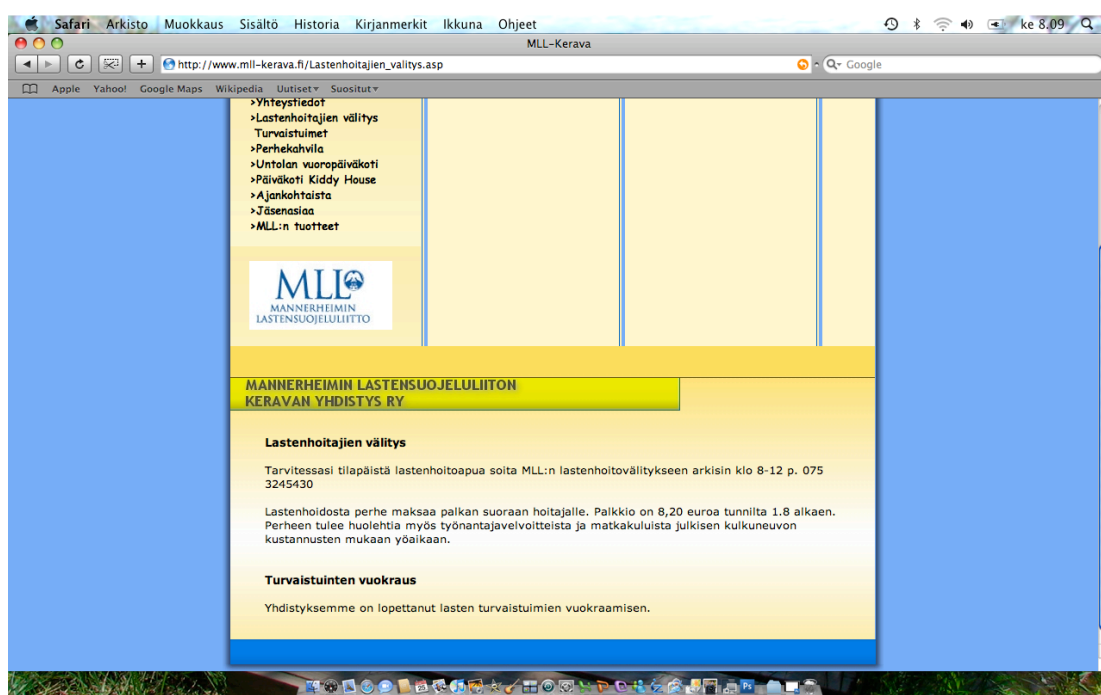
Keravan yhdistys järjestää erilaisia tapahtumia ja osallistuu liiton ja piirin projekteihin. Vuonna 2009 yhdistys järjestää perheille ulkoleikkipäivän ja satutunnin sekä osallistuu Turvallinen koulutie -kampanjaan.

Keravan yhdistys ry:n vanhat sivut

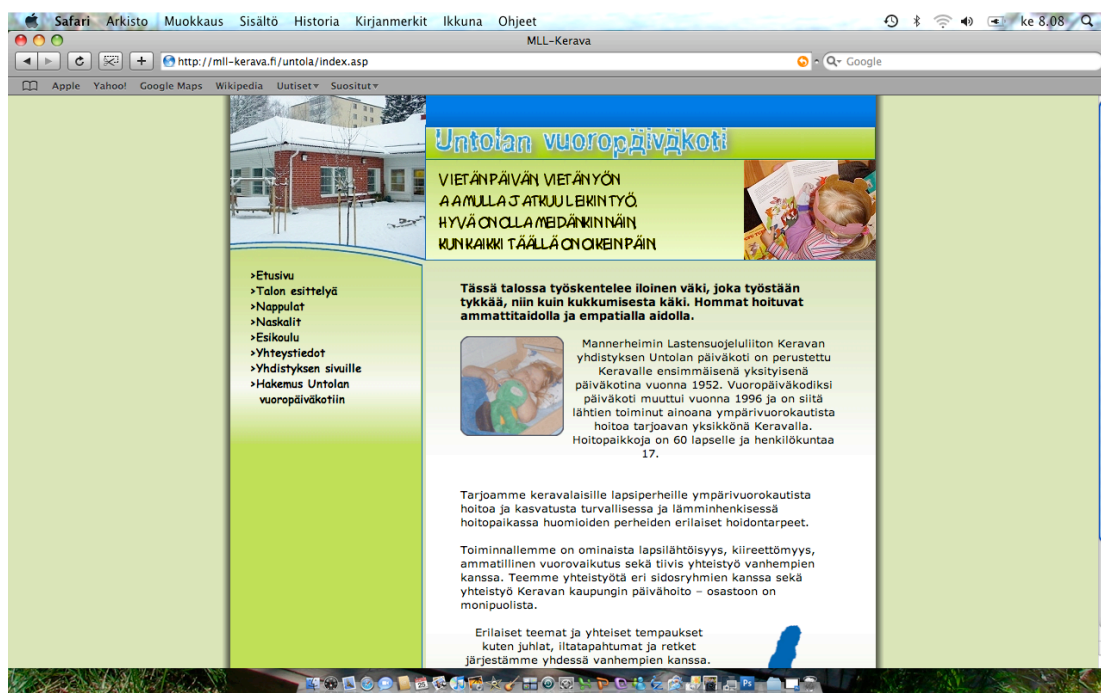
Keravan Yhdistys ry:n vanhat sivut olivat vanhahtavat ja ankeat, eivätkä ne toimineet kaikissa selaimissa halutulla tavalla. Untolan vuoropäiväkoti ja päiväkotia Kiddy House erottuivat vanhoilla sivuilla Keravan yhdistyksen pääsivusta poikkeavilla ulkoasuillaan.



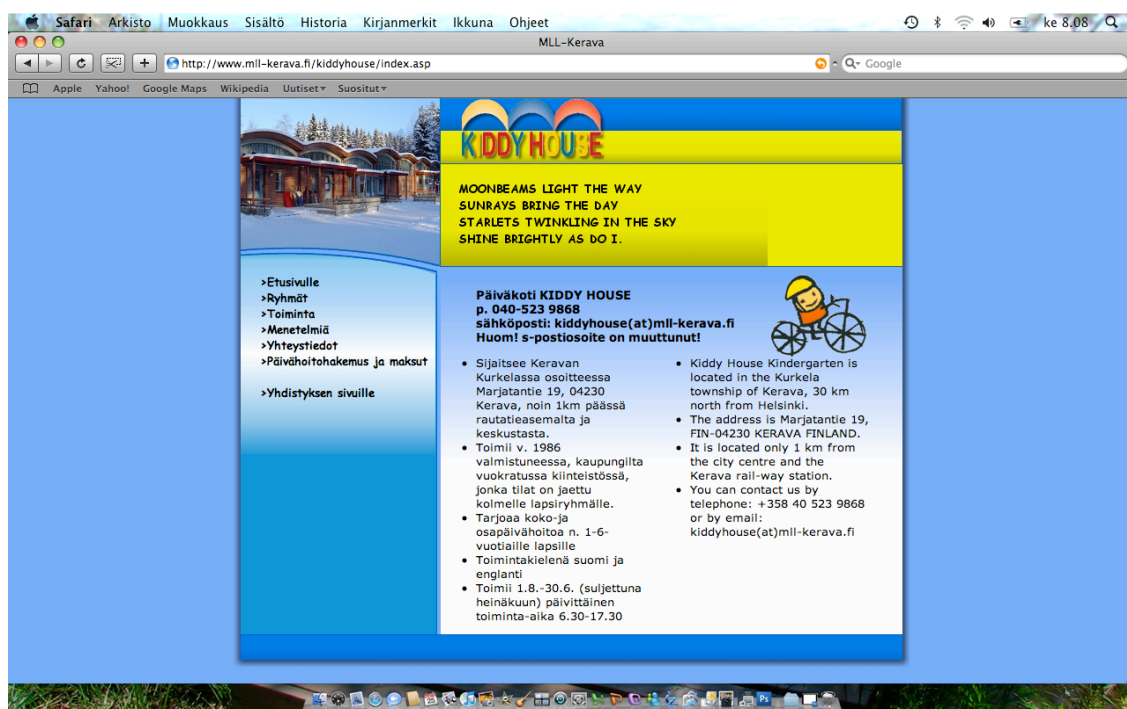
Kuva 4: MLL Keravan yhdistyksen etusivu



Kuva 5: MLL Keravan yhdistyksen sisäsivu



Kuva 6: Untolan vuoropäiväkodin etusivu



Kuva 7: Päiväkoti Kiddy Housen etusivu

Toiveita uudistetulle sivustolle

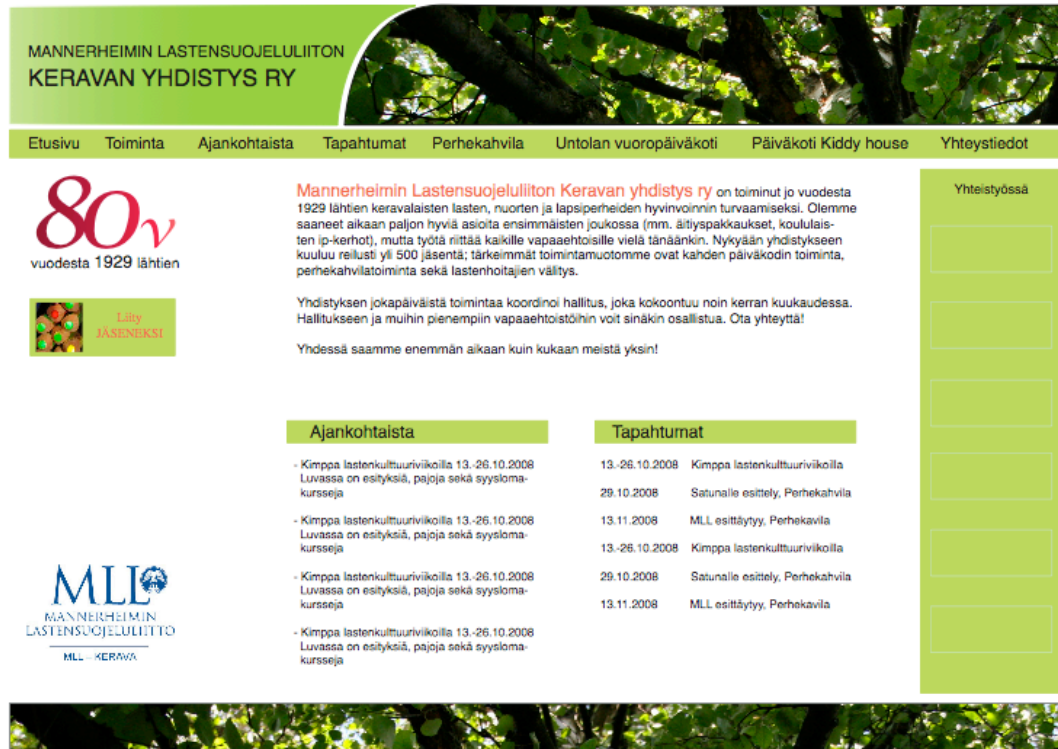
Asiakkaan ehdottomana toiveena oli, että sivuille ei laiteta ollenkaan flashia, jotta sivut varmasti aukeaisivat oikeaoppisesti kaikilla koneilla riippumatta siitä kuinka vanhoja ne ovat. Sivujen rungon tuli alkuohjeiden mukaan pysyä samankaltaisena kuin aiemminkin, vain ulkoasuun ja muutamiin muihin kohtiin toivottiin suurempaa ulkoasullista ja sisällöllistä muutosta. Yhtenä tärkeimpänä toiveena oli, että jo heti aloitussivulla näkyisi muutamia tapahtumia ja ajankohtaisuuksia, jotka sitten avautuisivat omiksi alasisivuille kalenterimaisesti.

Internetsivujen päivitysvastuun jakaminen kuului myös tärkeimpien toiveiden listalle uudistettujen sivujen kohdalla. Tämä tarkoitti sitä, että eri käyttäjätasojen luomisen mahdollisuus oli yhtenä valintaperusteena oikeaa sisällönhallintajärjestelmää valittaessa. Sivuille oli lisäksi tarkoitus tulla useampi mainosbanneri.

Uudistetun sivuston suunnittelua

Selasimme erilaisia internetsivuja yhdessä asiakkaan kanssa jo heti alkusuunnitteluvaiheessa, jolloin minulle pääpiirteissään selvisi heidän uudistetuilta sivuilta toivomansa tyyli. Selailin vielä itseksenikin läpi useita internetsivuja, pääasiassa lasten suojeluun ja perheisiin liittyviä samansisältöisiä sivustoja, jotta sisäistin paremmin mitä kaikkea sivuille toivottiin tulevan ja miten kaikki elementit olisi hyvä ja selkeintä asetella.

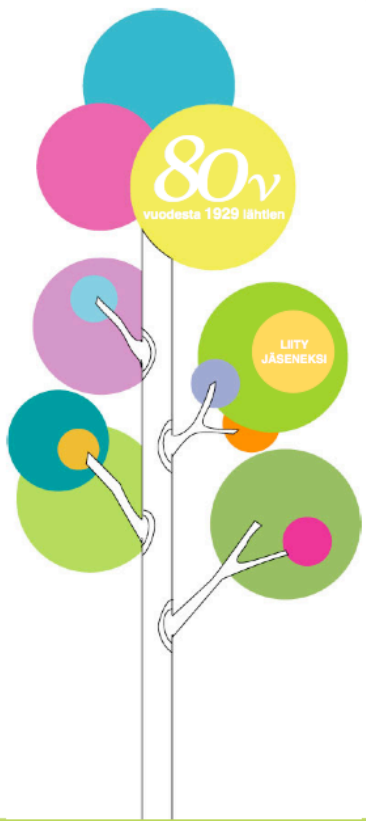
Vaikka Keravan yhdistys ry kuuluukin Mannerheimin Lastensuojeluliittoon, oli yhdistyksen toiveena nettisivujen ulkoasulla selkeästi erottua liitosta omana erillisenä Keravan yhdistyksenä. Linkitys liittoon tulee siten esille vain yhdistyksen nimessä ja Mannerheimin Lastensuojeluliiton logossa, jonka sijoitin vasempaan alanurkkaan. Olin itse hämmentynyt ja yllätynyt tästä yhdistyksen toiveesta, koska ajattelin, että yhdistykselle olisi vain hyväksi, jos se vahvasti yhdistettäisiin kaikkien tuntemaan ja erittäin positiiviseksi koettuun Mannerheimin Lastensuojeluliittoon. Aluksi yritinkin sanallisissa ulkoasusuunnitelmissani tuoda enemmän esille liiton sinisyyttä ja vihreyttä, mutta lopulta päädyimme aivan erinäköiseen ilmeeseen.



Kuva 8: Versio numero 3

Internetsivujen pääväriksi sovittiin raikkaan omenanvihreä ja sille haettiin piristäväksi väripariksi turkoosinsininen piirrospuun sävyistä (Kuva 11). Olen käyttänyt raikastimena navigoinnissa ja otsikossa valkoista sekä tekstien aloitussanoissa ja linkeissä pinkkiä. Vaikeutena oli saada monista väreistä huolimatta sivuille raikas, selkeä ja harmoninen ilme, jonka lopulta omasta mielestäni onnistuinkin melko hyvin luomaan (Kuva 10). Värejä on paljon, koska jo pelkässä piirrospuussa on niin monia eri sävyjä, mutta silti ne eivät mielestäni hajota sivustoa liiaksi värimereksi. Väreissä, etenkin vihreässä, tuotti hieman hankaluuksia oikean sävyn löytäminen, joka näyttäisi hyvältä sekä Mac- että PC-koneelta katsottaessa. Loppujen lopuksi jouduin tyytymään kompromissiratkaisuun vihreän kanssa.

Tein sivustosta viisi eri versiota, mutta koska heti alkujaan olin päässyt hyvin perille asiakkaani toiveista eri elementtien sijoittelun suhteen, ei näissä versioissa keskenään ollut valtavia eroja. Vain versio numero 4 erottui selkeästi toisista ja ihan tarkoituksella, koska halusin näyttää asiakkaalle yhden täysin erilaisen ulkoasumahdollisuuden (Kuva 9). Tästä versiosta otettiin loppujen lopuksi kaikki värisävyt ja siirrettiin ne aikaisempaan versioon (Kuva 8), josta yhdistys piti asettelumallin vuoksi muuten enemmän.



**MANNERHEIMIN LASTENSUOJELULIITON
KERAVAN YHDISTYS RY**

Mannerheimin Lastensuojeluliiton Keravan yhdistys ry
on toiminut jo vuodesta 1929 lähtien keravalaisien lasten, nuorten ja lapsiperheiden hyvinvoinnin turvaamiseksi. Olemme saaneet aikaan paljon hyviä asioita ensimmäisten joukossa (mm. äitiyspakkaukset, koululaisten ip-kerhot), mutta työtä riittää kaikille vapaaehtoisille vielä tänäänkin. Nykyään yhdistykseen kuuluu reilusti yli 500 jäsentä; tärkeimmät toimintamuotomme ovat kahden päiväkodin toiminta, perhekahvilatoiminta sekä lastenhoitajien välitys.

Yhdistyksen jokapäiväistä toimintaa koordinoi hallitus, joka kokoontuu noin kerran kuukaudessa. Hallituksen ja muihin pienempiin vapaaehtoistoihin voit sinäkin osallistua. Ota yhteyttä!

Yhdessä saamme enemmän aikaa kuin kukaan meistä yksin!

Ajankohtaista

- Kimppa lastenkulttuuriviikoilla 13.-26.10.2008
Luvassa on esityksiä, pajoja sekä syyslomakursseja
- Kimppa lastenkulttuuriviikoilla 13.-26.10.2008
Luvassa on esityksiä, pajoja sekä syyslomakursseja
- Kimppa lastenkulttuuriviikoilla 13.-26.10.2008
Luvassa on esityksiä, pajoja sekä syyslomakursseja
- Kimppa lastenkulttuuriviikoilla 13.-26.10.2008
Luvassa on esityksiä, pajoja sekä syyslomakursseja

Tapahtumat

13.-26.10.2008	Kimppa lastenkulttuuriviikoilla
29.10.2008	Satunalle esittely, Perhekahvila
13.11.2008	MLL esittäytyy, Perhekahvila
13.-26.10.2008	Kimppa lastenkulttuuriviikoilla
29.10.2008	Satunalle esittely, Perhekahvila
13.11.2008	MLL esittäytyy, Perhekahvila

Etusivu

Toiminta

Ajankohtaista

Tapahtumat

Perhekahvila

Untolan vuoropäiväkoti

Päiväkoti Kiddy house

Yhteystiedot

Yhteistyössä:

Kuva 9: Versio numero 4

Viimeisessä, hyväksytyssä versiossa numero 5 (Kuva 10), päädyin sijoittamaan päänavigaation sivuston ylälaitaan ja syvemmälle sivustoon vievän toisen asteen navigaatiopalkin vasempaan reunaan. Asiakkaan toiveesta sivuille sisällytettävät mainosbannerit sijoitin oikeaan reunaan. Tärkeät, asiakkaan erityisesti toivomat Tapahtumia- ja Ajankohtaisuuksia-palstat sijoitin rinnakkain keskelle etusivua yhdistyksestä kertovan yleisen tekstin alle. Halusin, että nämä kaksi palstaa olisivat heti yhdellä vilkaisulla ja tasavertaisesti esillä. Pyrin suunnittelemaan sivuston layoutin ilmapäiksi, jotta se olisi miellyttävämpi silmälle ja samalla myös raikkaampi.



Kuva 10: Versio numero 5

Keravan Yhdistys ry täyttää tänä vuonna 80 vuotta ja sen johdosta sivuille haluttiin juhlavuosiluku, jota klikkaamalla päästäisiin erilliselle sivulle, johon koottaisiin yhdistyksen historiaa ja kuvia. Tämän juhlavuosiluvun tulisi olla mahdollista poistaa myöhemmin. Sijoitin 80-vuotismerkin sivuston vasempaan laitaan samoin kuin Liity jäseneksi –palkin.

Itse leipätekstiksi kauttaaltaan valitsin tutun ja turvallisen Helvetican, joka on käyttöjärjestelmäfontti ja näin ollen löytyy jokaisen käyttäjän koneelta. PC:ssä se korvautuu Arialilla. Typografia on siten selkeää, koska teksteissä on käytetty vain tätä yhtä groteskifonttia. Yhdistyksen nimi on kirjoitettu Futuralla.

Linkkien nimet ovat pitkiä, kuten *Untolan vuoropäiväkoti*, joten ne ovat melko pienellä kirjasinkoolla. Pienillä ruuduilla ja pienillä resoluutioilla esimerkiksi linkkitekstien näkyvyys ei ole paras mahdollinen. Itse navigointi on mielestäni selkeä.

Layoutin luonnostelussa hankaluutta tuotti päiväkotikiddy housen sivut, joille piti mahduttaa rinnakkain sama teksti sekä englanniksi että suomeksi. Palstoista tuli kapeita, mut-

ta mielestäni kuitenkin vielä ihan hyvin luettavia. Tekstin pilkkominen pienempiin osiin myös auttoi asiaa, samoin kuin pienet runot tekstin välissä toivat lisää ilmavuutta.

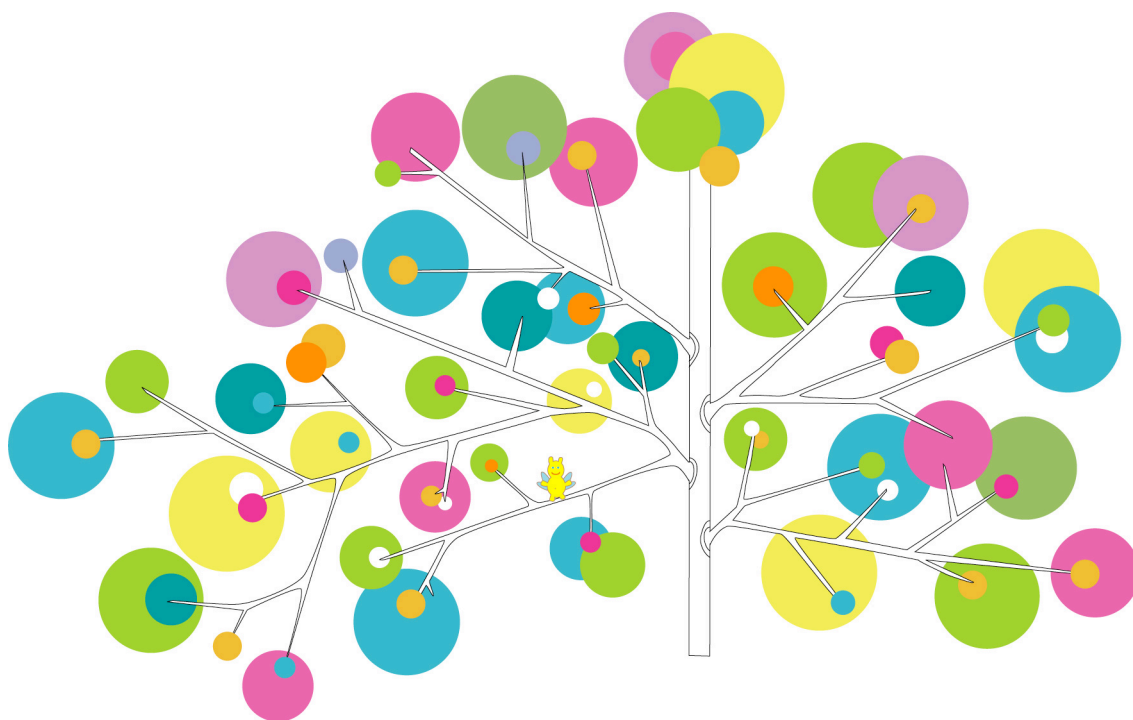
Yleisesti sanotaan, että sivuston linkkien pitäisi olla selkeät ja mielellään joka sivulla samassa paikassa, jotta kävijä löytää ne helposti. Keravan yhdistyksen sivusto täyttää tämän kriteerin helposti, koska kaikki sivut ovat samanlaisia muuten, paitsi keskelle sivua sijoitetun sisällön suhteen ja linkit sijaitsevat joka sivulla samassa paikassa. Selvyyden vuoksi keskellä tekstiä sijaitsevat linkit ovat väriltään pinkit, joka (väri) sopii mielestäni hyvin sivuston ulkoasuun sen värimaailman ja kohderyhmän ansiosta.

Sivuston tavoitteet ja kohderyhmä

Asiakkaan toiveena olivat selkeät ja informatiiviset sekä esteettiset ja tyylikkääts internetisivut, joista kuitenkin käy heti ilmi, että ollaan lasten asialla. Itse ajattelin tuoda sivuille lisäksi ripauksen hauskuutta ja lapsenmielisyyttä. Sivujen toivottiin tulevaisuudessa toimivan entistä enemmän tiedon ja ajankohtaisten tapahtumien lähteenä.

Kuvien merkitys ja niiden käyttö

Yhdistyksen internetisivujen vahvaksi taustakuvaksi nousi heti ensimmäisenä mieleeni puuaihe. Ajattelin sen kuvaavan kasvua, pysyvyyttä, perhesiteitä, elämää kaikkienensa. Alkuversioissa tämä puu esiintyi ottamanani valokuvana, josta sekä minä, että yhdistyksen yhdyshenkilö Marian pidimme, mutta hänen esiteltyään ensimmäisen ulkoasuversion hallituksen kokouksessa, ei tämä puuaihe tuntunut kaikille avautuvan ja se koettiin hieman vanhanaikaiseksi, kaukaa haetuksi eikä muutenkaan heidän mielestään kuvastanut yrityksen toimintaa. Jäimme kuitenkin Marianin kanssa kiinni tähän puuaiheeseen ja hän ehdottikin, että jos tekisin itse värikkään ja lapsenomaisen piirrospuun, joka sitten laitettaisiin tuon valokuvan tilalle. Näin ollen opinnäytetyöprojektiini kuului myös kuvitustyötä, mikä oli oikein mieluista. Toteutin tämän värikkään piirrospuun Adobe Illustratorilla (Kuva 11).



Kuva 11: Puupiiirros, josta otettiin internetsivustolle kaistaleita

Asiakkaan kuvamateriaali oli jo vanhentunut, joten heidän toiveestaan kävin valokuvaamassa molemmissa päiväkodeissa sekä perhekahvilassa ja näistä kuvista valitsin parhaiten onnistuneimpia ja sivujen ilmeeseen sopivimpia otoksia kullekin sivulle. Yhtenäisen ulkoasun saavuttamiseksi sijoitin kuvat kaikille alasivuille samaan kohtaan ja saman kokoisina. Lopuista valokuvista on tarkoitus tehdä kuvagalleria, jossa on mahdollista vaihtaa, poistaa ja lisätä kuvia näin halutessa. Myös kaikkien sivujen alareunassa sijaitsevia kuvia on mahdollisuus vaihtaa.

Valokuvaaminen oli sekä haastavaa että antoisaa. En ole ammattikuvaaja ja kuvasin tavallisella digikameralla, mikä paikoin aiheutti ongelmia valaistuksen kanssa. Lisäksi molempina kuvauskertoina Keravalla satoi ja oli harmaata. Asiakkaan toiveena oli saada hyvät kuvat päiväkodeista ja perhekahvilasta ulkoapäin, mikä ei sen hetkisellä säällä täysin toteutunut. Jo valmiiksi oli tiedossa, että koska valokuvaus oli marraskuussa, aikovat he itse kuvata uudelleen keväällä tai etsiä vanhat valokuvat arkistoistaan.

Untolan vuoropäiväkodissa toivottiin kuvia heidän tiloistaan. Tämä oli haastavaa, koska luonnollisesti päiväkodissa keskellä päivää kuvattaessa ei ole mahdollista siirtää kaikkia

tavaroita haluamallaan tavalla, jotta saisi sen kaikkein kauneimman ja harmonisimman kuvan. Lapsia ei toivottu kuvattavan, ainakaan tunnistettavasti, joten sekin loi lisähaastetta tähän tehtävään.

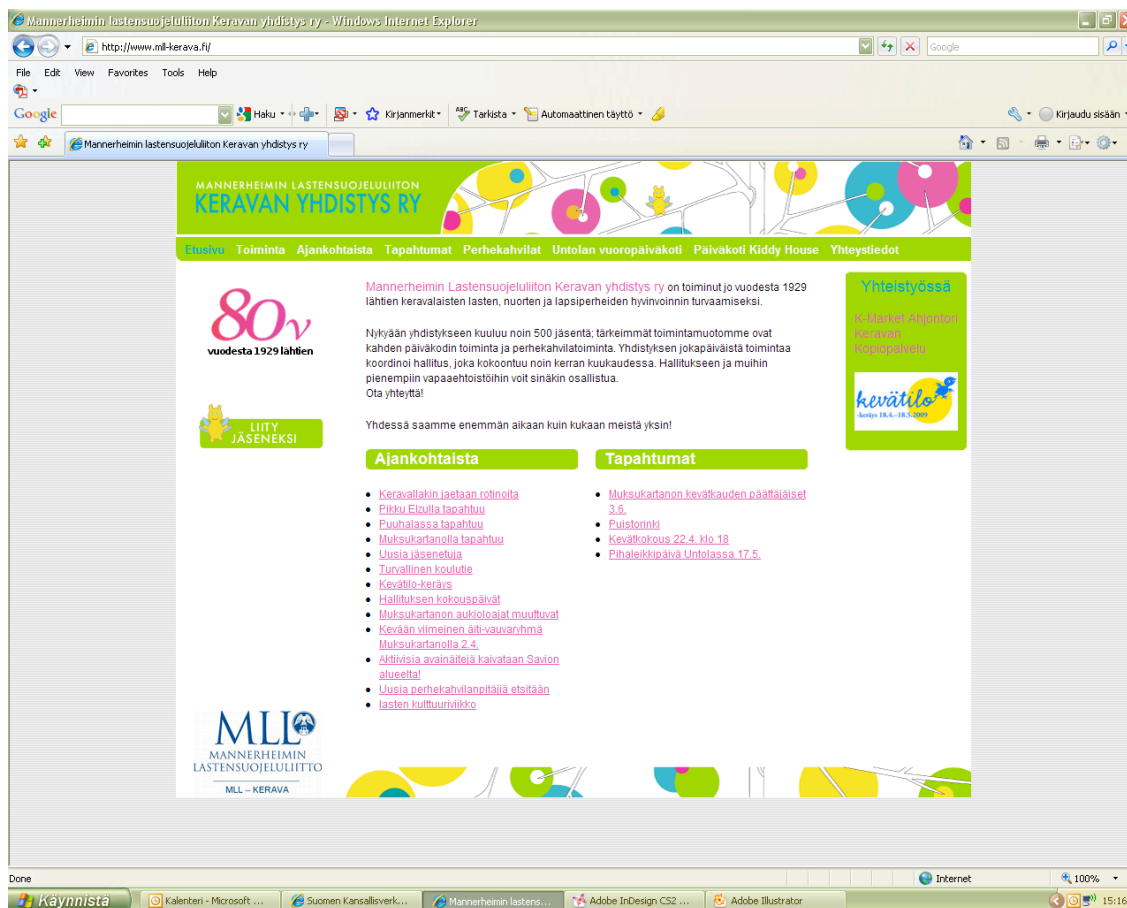
Päiväkoti Kiddy Housessa puolestaan toivottiin kuvia heidän upeista askarteluistaan, nimitauluistaan ja vastaavista, joista hyvin ilmenee päiväkodin kaksikielisyys. Tätä tehtävää hankaloitti useiden kuvauskohteiden laminoitu pinta, joka salamalla kuvattaessa ikävästi heijasti valon takaisin ja ilman salamaa kuvattaessa niinkin harmaana päivänä hämärissä sisätiloissa ei kamerallani saanut parasta tarkkuutta kuviin. Päiväkoti Kiddy Houselle olivat erityisen tärkeitä Postman Pete sekä pikkupossut, joten näitä toivottiin elävöittämään päiväkodin sivuja.

Perhekahvila Muksukartano sijaitsi kauniissa vanhassa, tosin hieman jo ränsistyneessä rakennuksessa. Pieneen huoneeseen oli ahtautunut paljon ihmisiä kuuntelemaan uni-aiheista esitelmää ja luonnollisesti oli haastavaa ottaa kuvia, joissa kaikki olisivat eduikseen. Pienellä muokkauksella muutamista kuvista tuli kuitenkin ihan hyviä.

Tekninen toteutus

Koska Keravan yhdistys toivoi internetsivujen valmistuvan suhteellisen nopeasti ja koska oma www-sivujen teknisen puolen kokemukseni oli kovin vähäinen ja puutteellinen, sivujen kasaamisen hoiti kolmas osapuoli, Harri Liimatta Kajaanista.

Kolmen osapuolen yhteistyö oli ajoittain haastavaa ja jatkoa ajatellen hyvin opettavaista. Nykypäivän kännykkä- ja sähköpostikulttuurista huolimatta eivät kaikki osapuolet olleet aina heti tarvittaessa tavoitettavissa ja luonnollisesti kullakin oli omat henkilökohtaiset ja työkiireensä ja siten tiedonkulku ja sivujen toteutus hieman takkuili ja edistyi turhan hitaasti. Yhdistyksen ykköstoiveena ollut kalenteri ei toteutunut täysin heidän toivomassaan muodossa, johtuen ilmeisesti minun ja koodaajan välisestä väärinymmärryksestä, ja tavoitteena on vielä korjata asia. Yhdistyksen yhdyshenkilö antoi myös palautetta, että MODx:n käyttö ei ollutkaan aivan niin helppoa, kuin oli annettu ymmärtää, mutta melko yksinkertaista kuitenkin. Mahdollisesti myöhemmin tehtävissä isommissa muutoksissa hän saattaa vielä tarvita koodaajan apua.



Kuva 12: Uudet sivut julkaistiin 30.4. Pientä viilausta vielä kaivataan.

MLL:n mielipide liiton ja liiton alaisten paikallisyhdistysten internetsivujen visuaalisesta eroavuudesta

Mannerheimin Lastensuojeluliiton tiedottaja Outi Jalosen kanssa 20.4.2009 käytyyn puhelinkeskusteluun ja 22.4.2009 vastaanotettuun sähköpostiviestiin viitaten liiton kan- ta Keravan yhdistyksen internetsivujen ulkoasun eroavuuteen on seuraava: Viestintä- johtaja Liisa Partion mukaan Mannerheimin lastensuojeluliitto toivoo MLL:n yhdistysten verkkosivujen olevan yhtenäiset ulkoasultaan, mutta että he eivät voi siihen pakottaa ketään.

Yhdistykset ovat ihan itsenäisiä, joten he saavat tehdä omat sivunsa kuten itse halua- vat, Mannerheimin Lastensuojeluliitto ei voi vaikuttaa asiaan juridisesti. Liitto voi aino- astaan toivoo, että yhdistysten sivut näyttäisivät Mannerheimin Lastensuojeluliitolle ja siten olisi tunnistettavissa, että kyse on MLL:n yhdistyksestä.

Mannerheimin Lastensuojeluliitto on parhaillaan tekemässä uusia sivupohjia sillä ajatuksella, että he toivovat yhtenäistä linjaa paikallisyhdistysten kanssa. Uusien sivupohjien kovempi hinta tosin jo suoraan estää joitakin paikallisyhdistyksiä tulemasta mukaan.

Kyselytutkimuksen tulos vanhojen ja uusien sivujen visualisesta ulkoasusta

Ikäjakaumalta 12-87 vuotiaista koostunut 33 hengen monenkirjava joukko vastasi teettämäni Mannerheimin Lastensuojeluliiton Keravan yhdistyksen vanhojen ja uusien internetsivujen ulkoasua koskevaan kyselyyn (LIITE 1). Vastanneista 11 oli miehiä ja 22 naisia. Kysely toteutettiin kirjallisena avokysymyksinä ja vastaajille jaettiin printattuna muutama sivu vanhoista ja uusista (versio numero 5) internetsivuista. Kyselyyn vastanneita pyydettiin kiinnittämään huomiota ainoastaan sivujen visuaalisen ilmeeseen.

Mielipidekyselyn tuloksista ilmeni seuraavaa:

Keravan yhdistyksen vanhat sivut jakoivat mielipiteitä. Vastauksista oli havaittavissa, että hieman iäkkäämmät vastaajat pitivät vanhoista sivuista, niiden värimaailmasta, asiallisuudesta ja perinteikkyydestä, mutta valtaosa osa heistä piti samalla myös uusista sivuista. Kahta lukuun ottamatta kaikki pitivät uusien internetsivujen visuaalisesta ilmeestä.

Vanhat sivut

Vanhoja internetsivuja pidettiin kyselytulosten mukaan informatiivisina, perinteisinä, asiapitoisina, tavallisina ja yksinkertaisina, mutta hieman aikaansa jäljessä olevina. Toiset sanoivat sivuja selkeiksi, neutraaleiksi, elinvoimaisiksi, innostaviksi, positiivisiksi ja jopa vetäviksi ja tyylikkäiksi, myös balanssia ja jaottelua pidettiin hyvänä. Toiset taas eivät pitäneet sivuja kovinkaan selkeinä ja heidän mielestään sivut olivat sekavat, ”kämäset”, tylsät, värittömät ja osa fonteista näytti kotikutoisilta eikä kovinkaan asiallisilta. Yhden mielestä fontti sen sijaan sopi lastentoimintaan. Eräs sanoi headerkuvan olevan

ahdistava lasten takaraivojen takia. Vanhojen sivujen valokuvia ja kuvitusta pidettiin vanhanaikaisina ja masentavina sekä layoutia kankeana.

Muutamat pitivät sivujen värimaailmaa hyvänä, värikkäänä, raikkaana, keväisenä ja iloisena sekä mukavasti yhdistyksen toimintaan liittyvinä. Toiset pitivät keltaista erikoisena, mutta tämänäyttyliseen sivustoon hyvin sopivana valintana, toiset taas haaleana ja vanhanaikaisena. Suurin osa vastaajista piti värimaailmaa epämääräisenä, vanhanaikaisena, tunkkaisena, chiquitamaiseena, jälkeenjääneenä, sillisalaattina, 80-lukumaiseena, tylsänä, turhan rauhallisena ja yksitoikkoisena. Toiset neutraalina ja miellyttävän rauhallisena ja muutamat räikeinä ja jopa ällöttävänä. Sinistä väriä sanottiin olevan liikaa ja joidenkin mielestä se oli liian raskas silmille. Yksi vastaaja piti värejä raikkaina, mutta sanoi samalla niiden muistuttavan Ruotsista ja Ukrainasta.

Vanhoista sivuista välittyvästä mielikuvasta kysyttäessä olivat vastaukset seuraavanlaisia:

- kohderyhmälle varmaan asialliset, minulle eivät
- kuva organisoituneesta yhdistyksestä, tiimityöllä asiat hoituu
- varmasti hyvä yhdistys, mutta verkkosivujen uudistuksen tarpeessa
- synkkä kokonaisuus
- kodikas
- veljen vaimon siskon tekemät
- yhdistys järjestää aktiivisesti tapahtumia, mutta voisi tuoda myös kuvallisesti tietoa hauskoista tilanteista
- kerhossa käyminen ja lapset
- turvallinen, luotettava
- sivut ovat vanhat, onko siis yhdistyksen vanhanaikainen ja paikallaan pysyvä
- ehkä se on toimiva
- yhdistys hieman hakusessa
- lapset ovat ensin
- antavat hyvän yleiskuvan
- MLL jo sinänsä positiivinen, Keravan yhdistys on osa hyväksyttyä järjestelmää
- sivut tehty kauan sitten, amatööri ollut tekemässä
- vanhanaikainen, harrastelijamainen, ei valtakunnallisen ison vakaan järjestön sivu
- vahva vaikuttaja keravalaisien ja perheiden hyväksi

- aktiivisesta toiminnasta tulee mieleen järjestötoiminta
- informatiivisuus
- hyvin toimiva, monipuolinen yhdistys
- toimintaa riittää
- ei herätä mielenkiintoa, ei yhdistä ajatuksia oikein mihinkään
- ei ainakaan mukaansa tempaava, keltainen
- värimaailma: ohhoh
- lapsi, meritähti, lämpö
- nuorekas
- Ruotsi
- Ukraina
- 1990-luku

Muutostoiveista kysyttäessä tuli vastauksena seuraavia ehdotuksia:

- talvikuva kesäkuvaksi
- etusivun logon tulisi olla syvättynä taustaan
- vähemmän tekstiä yhdelle sivulle, ei scrollausta
- enemmän värikkäitä kuvia ja grafiikkaa lastenmaailmasta
- muuttaisi kaiken
- harakanpoikasen jalanjälki ei avaudu
- raikkaammaksi
- lapsista kasvokuvia
- iskevämmät tekstit
- keltapohjaiset sivut kaipaa pirstistystä
- teksti isommaksi
- ei värillistä pohjaa tekstille
- mikä on sivuilla oleva sininen venkura
- kuvat suuremmiksi
- etusivu tiivistettynä
- muitakin kuin vastavärejä voisi käyttää
- lisää värejä, toinen fontti, sininen tausta pois, rumat totot pois, eloa ja elämää ja väriä lisää
- tekstiin asettelua, yhdistyksen nimi ja tavoitteet boldattuna
- murrettuja värejä käyttöön
- update, modernimpi

- värien kontrasti aika räikeä, sininen logo aika ”korkea”
- liika värjäys on out
- logo uusiksi
- vaihtaisin talojen kuvat
- lisää vetäviä kuvia ja grafiikkaa

Uudet sivut

Keravan yhdistyksen uusia sivuja pidettiin raikkaina, selkeinä, nuorekkaina, ilmavina, innostavina, virkeinä, vireinä, keveinä, moderneina, trendikkäinä, rentoina, asiallisina, yhtenäisinä ja eheinä. Sivujen päälinjaa pidettiin hyvänä ja kokonaisuutta onnistuneena. Sivut olivat vastaajien mukaan helposti hahmotettavissa ja luettavissa ja niiltä tuntui olevan helppoa, nopeaa ja selkeää löytää haluamansa tiedot. Navigointi miellettiin helppokäyttöiseksi. Sivujen ulkoasua pidettiin hyvän ja ammattimaisen näköisenä ja selkeästi uudistuneena ja elävänä. Joidenkin vastaajien mukaan tekstiryhmittely oli hyvä. Erään vastaajan mielestä sivut olivat hedelmälliset, luotettavat ja mukaansatempaavat. Yhden, vanhimman, vastaajan mielestä sivuilla oli liikaa aiheita eli ilmeisesti liikaa elementtejä.

Uudistettujen sivujen värimaailmaa pidettiin hyvänä, onnistuneena, pirteänä, miellyttävänä, rauhallisena, keväisenä, trendikkäänä, aiheeseen sopivana, modernina ja tasapainoisena. Joidenkin mielestä värit olivat todella raikkaat ja hyväntuuliset ja siten täydellisesti lastenmaailmaan sopivat. Värimaailma oli kutsuva ja mielenkiintoa herättävä. Valkoista sanottiin olevan riittävästi ja sivujen siten olevan miellyttävämmät silmille. Monet pitivät värien käyttöä hallittuna ja värien olevan hyvin yhdistykseen liittyviä. Väreillä sanottiin olevan omat paikkansa esimerkiksi tehosteväreinä tilanjakajina. Hyväksi asiaksi miellettiin muutamien värien toistuvuus. Muutamat eivät käyttäisi ihan näin montaa eri väriä ja eräät pitivät värimaailmaa hieman sekavana. Suurin osa piti vihreätä edistyksellisenä ja freesinä värinä, mutta joidenkin mielestä se oli hieman hallitseva.

Uusista sivuista välittyvästä mielikuvasta kysyttäessä olivat vastaukset seuraavanlaisia:

- tänne kerhoon olisi kiva mennä
- värikäs, viriili ja marimekkoomainen
- 80-vuotias yhdistys on nykyaikainen, nuorekas ja ajassa elävä

- pehmeällä tavalla lapsenmielinen, lapsiystävällinen ilme
- pirteä, iloinen yhdistys
- neutraali
- kesäinen, raikas
- tehokas ja hyvin toimiva yhdistys
- ammattimainen, yritysmäinen, homma hallussa, asiantunteva
- yhdistys siirtynyt nykyaikaan pirteällä uudella ilmeellä, sivut näyttävät jo 2000-luvun aktiiviselta tiedonjakofoorumilta
- helposti lähestyttävä
- aktiivinen ja monipuolinen yhdistys
- kevyt, mukava
- rento
- yhdistyksenä kannatettava
- kiinnostusta herättävä
- lapset, hyvä mieli, ilo, luovuus
- lapsenläheinen
- olisiko siellä jotain toimintaa, johon voisi osallistua, jos olisi omia lapsia?
- banneri moderni ja toimiva
- hyviä ajankohtaisia aiheita ja tapahtumakalenteri täydentää kokonaisuuden hyvin
- helposti luettavissa

Muutostoiveista kysyttäessä tuli vastauksena seuraavia ehdotuksia:

- vielä enemmän lasten tuotoksia
- ryhmät kohdan pallukat yhdenvärisiksi
- vasen reuna hieman tyhjä
- oikean laidan vihreä palkki kaataa kuvan painopisteen liiaksi oikealle, vasemmalle jotain tasapainottamaan
- jokin tumma kontrastiväri mukaan
- sivulinkit enemmän esille
- kuvia toiminnasta
- kuvat ja fontti suuremmaksi

Olento lasten mieliin ja t-paitoihin



Kuva 13: Olento, joka näkyy internetsivustolla ja myöhemmin myös t-paidoissa

Tekemässäni mielipidekyselyssä tiedustelin mielipiteitä myös olennosta ja koko piirroskuvasta. Kaikki vastaajat eivät olleet huomanneet olentoa. Monet toivoivatkin olennon olevan isompikokoinen, mutta samalla muutamat mieltivät sen toimivuutta suurempana. Olento toi muutamille vastaajille mieleen pokemonin, digimonin ja kevätporriäisen. Yksi vastaaja piti olentoa paljon parempana kuin entistä tyyliä tähteä (=poikasen jalanjälki). Olentoa pidettiin herttaisena, söpönä, palleromaisena, pirteänä, iloisena, jännänä, hauskana, ei-pelottavana, hyväntahtoisena, lapsellisena ja lapsille mieluisena. Jotkut kuvailivat olentoa muotonsa puolesta hauskaksi nalleksi ja eräs siipien puolesta hyönteiseksi. Muutama kutsui olentoa liitonalleksi ja joku lemmikiksi. Olennon sanottiin viittaavan lapsiin iloisella tavalla ja yksi vastaaja sanoikin, että oli hyvä, kun mukana oli myös lasten omia tuotoksia. Erään vastaajan mielestä olento ei ollut yhtä kotoinen kuin MLL:n vanha ”ipana”. Sama vastaaja ei pitänyt myöskään olennon vaaleansinisistä siivistä eikä muutenkaan tuntenut, että olento olisi ”kolahtanut”. Monet muut sanoivat olennon elävöittävän sivua ja heidän mielestään oli hyvä, että olento oli myös yksinään (Liity jäseneksi –nostossa). Näiden vastaajien mielestä olisi myös mukavaa, jos olento hyppisi useammassa paikassa itsekseen, jotta siitä tulisi yhdistyksen tunnistettava hahmo. Yksi vastaaja piti olentoa itsessään ihan kivana, mutta piirroskuvassa joten-

kin eriparisennäköisenä. Toinen vastaaja haluaisi muuttaa olentoa paremmaksi, vii-
meistellymmäksi, mutta samalla ajatteli olennon sopivan tällaisenaan hyvin lapsille.
Muutamat toivoivat olennoista animoituja hahmoja.

Piirroskuvat



Kuva 14: yläpalkki



Kuva 15: alapalkki

Ylä- ja alapalkin niin sanotut piirroskuvat ovat piirrospuusta leikattuja kaistaleita. Kais-
taleet on kohdistettu siten, että puunrunko jatkaa samasta kohtaa kasvamistaan ylös-
päin – yhtälailla Keravan yhdistys jatkaa kasvamistaan ja voimistumistaan.

Mielipidekyselyn mukaan suurin osa piti piirroskuvaa pirteänä, hauskana, värikkäänä,
iloisena, todella hienona, ihanana, keväisenä ja raikkaana, mutta ei kuitenkaan liian
huomiota varastavana. Värimaailmaa pidettiin useasta väristä huolimatta tasapainoise-
na ja itse piirroskuvaa sopivan yksinkertaisena ja nykyaikaisen hienona, joku myös
hieman retrohenkisenä. Joidenkin mielestä piirroskuvat olivat hellyttäviä ja ihanan lap-
sellisia, mutta samalla tyylikkäitä. Piirroskuvan sanottiin lisäävän kiinnostusta sisältöön
ja täydentävän kyseistä asiaa. Piirroskuvaa kuvailtiin myös sanoilla jännä, graafinen,
keveä, todella kiva, toimiva, nuorekas, söpö, leikkisä ja positiivinen. Yksi vastaajista
toivoi piirroskuvan aiheita isommaksi ja linnun lentelemään oksille. Saman vastaajan
mielestä piirroskuva oli liian ”pikkusöperöä”.

Piirroskuvasta välittyvästä mielikuvasta kysyttäessä olivat vastaukset seuraavanlaisia:

- japanilaiset piirretyt, pokemon, digimon
- puukuviosta tulee mieleen Marimekon tms. kangasprintit
- ei avaudu katsojalle

- ajateltu lapsia, lapsenmielinen paikka, lapset varmasti viihtyy
- Kiasman pallot
- antaa kuvan lapsille tarkoitetusta ja lasten asialla olevasta yhdistyksestä
- kaunis tarinapuu tai satupuu, jonka joka oksalla on uusi väri ja kertomus
- herättää sympatiaa
- tietokoneen näytönsäätäjää
- raikas, kevät, ilo, hymy
- palleroita voisi käyttää alasivujen kuvituselementteinä erikseen puusta
- luottamus
- osoittaa pyrkimystä nuorekkuuteen
- kepeys ja jatkuvuus
- nykyaikainen yhdistys
- kevyt, dynaaminen, sitruuna
- lehden näköisiä, lehtiä pitäisi laittaa oksille
- häiritsee, kun ei ole selviä kuvia, on vain osia
- piikkejä
- vaikuttaa kartalta
- tekijöinä eivät ole olleet "sosiaalitantat" – iloista meininkiä
- hyvántahtoisen ystävällinen, sopusoinnussa yhdistyksen toiminta-ajatuksen kanssa

Lomakkeiston suunnittelu

Kirjepaperi on A4- eli standardikokoinen. Sen visuaalisessa suunnittelussa oli huomattavia rajoituksia, koska sen tuli, toisin kuin internetsivuston ulkoasun, vastata Mannerheimin Lastensuojeluliiton värejä ja heidän muuta graafista ohjeistoaan. Pelkällä logolla ja tekstillä varustettu lomake vaikutti tyhjältä ja aneemiselta, joten yritin siihen etsiä ratkaisua. Olin yhteydessä Mannerheimin Lastensuojeluliittoon ja sain heidän lomakepohjansa malliksi. Samassa yhteydessä selvisi, että internetsivuston suunnittelu- ja toteutusvaiheessa käytössämme ollut MLL Keravan yhdistyksen logo ei ollutkaan se oikea, joten saimme liitolta tässä vaiheessa sen aidon logon, jota tuli käyttää sekä yhdistyksen sivuilla että kirjelomakkeessa. Yhdistyksen lomakkeeksi päädyttiin tekemään muuten täsmälleen samanlainen kuin liiton lomake, mutta yhteystietojen tilalle sijoitettiin pelkästään internetosoite, koska yhdistyksellä ei ole kiinteää toimipaikkaa. (LIITE 2)

8 KOKONAISVALTAINEN SUUNNITTELUPROSESSI

Suunnitteluprosessi Keravan yhdistyksen kanssa oli hyvin vuorovaikutteinen. Heillä oli vahvoja mielipiteitä ja näkemyksiä, mutta kuitenkin he antoivat aikalailla vapaat kädet siitä, miltä sivuston tulisi näyttää. Suunnittelutyön edetessä sain yhdistyksen yhdyshenkilöltä paljon arvokasta palautetta ja kritiikkiä, jotka veivät työtäni eteenpäin. Yhdistyksen yhdyshenkilöllä oli runsaasti tietämystä internetsivuston teknisistä asioista, jotka osaltaan suuresti auttoivat opinnäytetyöni edistymisessä.

Yksi vaativimmista asioista internetsivujen suunnittelussa on mielestäni se, että vaikka kuinka hyvin olisi visuaalisesti suunnitellut leiskan, ei se välttämättä kuitenkaan ole se paras ja pysyvä ratkaisu, vaan siihen vaikuttavat eri selainversiot, käyttöympäristö, koneen säädöt, koodaajan taidot ja moni muu asia. Myös oma tietomäärä koko internetmaailmasta tuntui alussa todella vaillinaiselta, mutta tämän opinnäytetyön myötä tietomääräni on kasvanut huimasti, joskaan ei todellakaan riittävästi – aina on mahdollisuus oppia uutta.

Tänä päivänä internetsivuilta osataan odottaa ja usein suorastaan vaatia visuaalista tasapainoa, kauneutta, selkeyttä sekä hyvää käytettävyyttä. Informatiivisuuden ja houkuttelevan ulkoasun on tultava samassa paketissa. Näiden vaatimusten ja haasteiden tulisi ajaa suunnittelijat ja koodaajat aina vain parempiin toteutuksiin ja ylittämään itsensä. Heidän tehtävänä on saattaa kaikkien ulottuville tarkoitettu tieto entistä paremmin, helpommin ja ymmärrettävämmin esille tietenkään silmäniloa unohtamatta. Kokonaisvaltainen suunnittelu ja tiivis tiimityö alusta loppuun ovat kaiken a ja o.

SANASTO

- AJAX** akronyymin sanoista Asynchronous JavaScript And XML on joukko web-sovelluskehityksen tekniikoita, joiden avulla web-sovelluksista voi tehdä vuorovaikutteisempia. Alkuperäisessä merkityksessään AJAX:lla on alunperin viitattu tekniikkaan, jossa verkkosivulla JavaScript:llä asynkronisesti tehtävistä HTTP-pyynnöistä palautetaan XML-merkkausta. Nykyisin Ajax-tekniikoilla viitataan yleisesti samankaltaiseen toimintatapaan: Ajaxissa selainohjelma vaihtaa pieniä määriä dataa palvelimen kanssa taustalla niin, ettei koko verkkosivua tarvitse ladata uudelleen joka kerta käyttäjän tehdessä muutoksen. Tekniikan päämääränä on siis lisätä verkkopalvelun vuorovaikutteisuutta, nopeutta ja käytettävyyttä.
- CMF** Content Management Framework tarkoittaa ohjelmointirajapintaa, jolla tehdään räätälöity verkkosivujen sisällönhallintajärjestelmä.
- CMS** Content Management System eli sisällönhallintajärjestelmä on yleisnimitys tietojärjestelmälle, joka palvelee koko organisaation sisällönhallintaa sen sijaan, että olisi keskittynyt pelkästään johonkin yksittäiseen osa-alueeseen, kuten verkkopalveluiden hallintaan.
- CSS** Cascading Style Sheets eli kaskadiseth tyyliohjeet (vakiintumaton suomennos) on erityisesti www-dokumenteille kehitetty tyyliohjeiden laji. CSS on nimenomaan kaskadinen tyyliohjejärjestelmä, eli dokumentille voi määritellä useita tyyliohjeita, jotka yhdistetään tietyllä tavalla yhdeksi säännöstökseksi.
- DeltaV** on HTTP-protokollan WebDAV-laajennuksen laajennus, joka mahdollistaa muutettujen sivujen tai muiden tietojen versionhallinnan.
- FTP** File Transfer Protocol on TCP-protokollaa käyttävä tiedostonsiirtomenetelmä kahden tietokoneen välille. FTP-yhteys toimii asiakas-palvelin -periaatteella. Yleensä asiakas (client) ottaa yhteyttä palvelimeen (host tai server), joka tarjoaa FTP-palvelun.

GNU GPL

General Public License (GNU yleinen lisenssi) on vapaa ohjelmistolisenssi, jonka alun perin loi Richard Stallman GNU-projektin tarpeisiin vuonna 1989. Lisenssin versio 2 julkaistiin 1991. Versio 3 julkaistiin 29. kesäkuuta 2007.[1] Lisenssistä käytetään yleisesti lyhenteitä GNU GPL tai GPL. GNU Lesser General Public License (LGPL) on ohjelmistokirjastoille tarkoitettu lisenssi. GPL:n tarkoitus on taata käyttäjälle oikeus kopioida, muuttaa ja jakaa edelleen ohjelmia ja niiden lähdekoodia. GPL takaa, että nämä vapaudet säilyvät myös ohjelmasta tehdyissä muunnelmissa. GPL suunniteltiin lisenssiksi eikä sopimukseksi. Tällä erolla on merkitystä, koska sopimuksia sitoo sopimusoikeus, kun taas lisenssejä säätelee tekijänoikeus.

HTML Hypertext Markup Language on avoimesti standardoitu kuvauskieli, jolla voidaan kuvata hyperlinkkejä sisältävää tekstiä eli hypertekstiä. HTML tunnetaan erityisesti kielenä, josta internetsivut rakentuvat. HTML:lla voidaan myös merkitä tekstin rakenne eli esimerkiksi mikä osa tekstistä on otsikkoa ja mikä leipätekstiä. Merkintä tehdään tekstin sekaan kirjoitettavilla elementeillä ja elementeissä olevilla määritteillä.

HTTP Hypertext Transfer Protocol eli hypertekstin siirtoprotokolla on protokolla, jota selaimet ja WWW-palvelimet käyttävät tiedonsiirtoon. Protokolla perustuu siihen, että asiakasohjelma (selain, hakurobotti tms.) avaa TCP-yhteyden palvelimelle ja lähettää pyynnön. Palvelin vastaa lähettämällä sopivan vastauksen, tavallisimmin HTML-sivun tai binääridataa kuten kuvia, ohjelmia tai ääntä.

Java on Sun Microsystemsin kehittämä laaja teknologiaperhe ja ohjelmistoalusta, johon kuuluu mm. laitteistoriippumaton oliopohjainen ohjelmointikieli, ajoaikainen ympäristö virtuaalikoneineen ja luokkakirjastoineen. Sun on ilmoittanut Javan julkaisusta vapaana ohjelmistona GPL-lisenssillä. Java-alusta on käytössä noin 3,8 miljardissa laitteessa matkapuhelimista supertietokoneisiin. Java on saanut nimensä Jaavan saaren (Indonesiassa) mukaan, sillä kyseisellä saarella tuotetaan kahvilajia, jota Java-kielen kehittäjät nauttivat suuria määriä kieltä suunnitellessaan ja toteuttaessaan.

Metatieto

(metadata, liitännäistieto, kuvailutieto) on tietoa tiedosta, eli kuvailevaa ja määrittävää tietoa jostakin tietovarannosta tai sisältöyksiköstä. Esimerkiksi tyypillistä metatietoa ovat CD-levyn tiedot (levyn nimi, esittäjä, säveltäjä, päivämäärä) tai tekstidokumentin tiedot (viimeksi tallennettu, omistaja, versio, sijainti, julkaisupäivämäärä, jne.). Metatietojen kehittämällä pyritään tehostamaan jonkin tietovarannon käyttöä. Metatiedot voivat helpottaa tietojärjestelmien välisiä tiedonsiirtoja ja eri paikoissa olevien sisältöjen yhdistämistä. Laadukkaat metatiedot voivat myös parantaa informaation löydettävyyttä, niin että hakukoneet pystyvät etsimään tietoa tarkemmin ja monipuolisemmin.

MySQL on suosittu ja tehokas SQL-tietokannan hallintajärjestelmä, joka on asennettu yli kuuteen miljoonaan tietokoneeseen. MySQL on saatavissa vapaalla GNU GPL -lisenssillä tai kaupallisella lisenssillä, jos GPL ei ole sopiva. Monista kaupallisista tietokantajärjestelmistä poiketen MySQL:n hallinnointi tapahtuu komentoriviltä tai tekstipohjaisella asiakasohjelmalla. MySQL-tietokannan loi vuonna 1995 suomalainen Michael "Monty" Widenius yhdessä ruotsalaisen David Axmarkin kanssa. MySQL:n ensimmäinen versio julkaistiin 1996. Uusin ja suositeltava MySQL-versio on 5.0. MySQL-ohjelman kerrotaan saaneen nimensä toisen tekijän My-tyttären mukaan. MySQL:n logo on suomalaisen mainostoimiston tekemä.

PHP (lyhenne sanoista PHP: Hypertext Preprocessor) on Perlin kaltainen ohjelmointikieli, jota käytetään erityisesti Web-palvelinympäristöissä dynaamisten web-sivujen luonnissa. Ohjelmointikielen lisäksi PHP-ympäristössä on laaja luokkakirjasto. PHP on komentosarjakieli, jossa ohjelmakoodi tulkitaan vasta ohjelman suoritusvaiheessa. PHP:tä voidaan käyttää useilla eri alustoilla ja käyttöjärjestelmillä. PHP:n ensimmäinen versio julkaistiin vuonna 1995, ja nykyisin PHP on vertailuissa johtava dynaamisten web-palveluiden tuottamiseen tarkoitettu kieli. PHP:tä käytetään yleisimmin upotettuna HTML-sivujen sisälle. PHP-koodin aloitus- ja lopetustagit ovat `<?php` ja `?>`.

SGML Standard Generalized Markup Language on metakieli, jonka avulla voidaan määritellä dokumenttien merkintäkieliä. SGML pohjautuu IBM:n Generalized Markup Languageen (GML), jonka Charles Goldfarb, Edward Mosher ja Ray-

mond Lorie kehittivät 1960-luvulla. SGML standardoitiin 1986 standardissa ISO 8879:1986.

SQL Structured Query Language on IBM:n kehittämä standardoitu kyselykieli, jolla relaatiotietokantaan voi tehdä erilaisia hakuja, muutoksia ja lisäyksiä. Käytännössä kaikki relaatiotietokannat ymmärtävät SQL-kieltä.

Subversion

lyhennettynä usein svn, on versionhallintajärjestelmä. Sen tarkoituksena on mahdollistaa ohjelmistojen lähdekoodin, tai minkä tahansa suuren tiedostojoukon, muokkaamista hajautetusti tietoverkon yli niin, että kaikkien muokkaajien työkopiot pysyvät ajan tasalla. Subversionia levitetään Subversion Licensen alla, mikä on avoimen lähdekoodin lisenssi.

TCP Transmission Control Protocol on tietoliikenneprotokolla, jolla luodaan yhteyksiä tietokoneiden välille, joilla on pääsy Internetiin. TCP-yhteyksien avulla tietokoneet voivat lähettää toisilleen tavujonoja luotettavasti. TCP-protokolla pitää myös huolta, että paketit saapuvat perille oikeassa järjestyksessä. Tarvittaessa hävinnyt paketti voidaan lähettää uudestaan. Tätä tarkoitusta varten TCP-protokollaan on kehitetty erilaisia vuonvalvonta- ja ruuhkanhallintamekanismeja. Suurin osa Internetin liikenteestä perustuu TCP-protokollaan ja koko TCP/IP-protokollaperhe on saanut nimensä TCP-protokollan perusteella. Esimerkiksi internetsivujen hakeminen tehdään siten, että selaimen ja palvelimen välille muodostetaan TCP-yhteys, jossa selain voi lähettää tavujonoja palvelimelle ja palvelin tavujonoja selaimelle.

WebDAV

Web-based Distributed Authoring and Versioning on HTTP-protokollan laajennus, jolla voi internetsivujen lataamisen lisäksi myös muuttaa niitä. Yksinkertaisen muuttamisen lisäksi WebDAV sisältää sivujen yhtäaikaisen muuttamisen hallintaan liittyviä operaatioita. Lisäksi WebDAV mahdollistaa sivuista ylläpidettävän metadatan ylläpitämisen. Nimestään huolimatta WebDAV ei mahdollista kunnollista dokumenttien versionhallintaa vaan vasta DeltaV-laajennukset kykenevät tähän.

WYSIWYG

What You See Is What You Get eli mitä näet, sitä saat käytetään viittaamaan sellaisiin ohjelmistoihin, joissa sisältö näyttää muokattaessa hyvin samalta kuin lopputulos. Sen sijaan muotoa ja rakennetta kuvaavaa metadataa ei välttämättä näytetä. Hyvin usein käsitettä käytetään kuvaamaan tekstinkäsittelyohjelmia tai HTML-editoreja.

XHTML (eXtensible Hypertext Markup Language) on HTML:stä kehitetty www-sivujen merkintäkieli, joka täyttää XML:n muotovaatimukset. Sen oli alun perin tarkoitus korvata HTML. XHTML eroaa HTML:stä tiukemmilla muotosäännöillään. Eroja ovat esimerkiksi viittaus käytettyyn XML-määrittelyyn, pakollinen pienten kirjainten käyttö kaikissa tunnisteissa, attribuuttien pakolliset arvot, attribuuttien arvojen pakollinen merkitseminen lainausmerkeillä ja elementtien pakollinen sulkeminen.

XML (eXtensible Markup Language) on merkintäkieli tai standardi, jolla tiedon merkitys on kuvattavissa tiedon sekaan. XML-kieltä käytetään sekä formaattina tiedonvälitykseen järjestelmien välillä että formaattina dokumenttien tallentamiseen. XML-kieli on rakenteellinen kuvauskieli, joka auttaa jäsentämään laajoja tietomassoja selkeämmin. XML on tekstimuotoista ja muistuttaa HTML-kieltä, jolla internetsivut kirjoitetaan, ja ne kummatkin ovat SGML-kielen yksinkertaistettuja osajoukkoja. XML-kieli ei kuitenkaan ole tarkoitettu sivunkuvauskieleksi kuten HTML, vaan sillä kuvataan tiedon rakenne ilman ennalta määrättyjä koodeja. XML-kielellä voi muodostaa uusia koodeja, joiden avulla voidaan luoda dokumentteja hyvinkin erilaisiin ja erityisiin tarkoituksiin. XHTML on HTML-kielen versio, joka on siivottu puhtaaksi XML-kieleksi.

(Sanaston lähde: Wikipedia)

LÄHTEET

- Adobe Dreamweaver. [Verkkodokumentti]
<http://www.netsitestory.com/dreamweaver/index.html> (luettu 19.4.2009).
- Boiko, B. 2005. Content management bible. Indianapolis: Wiley Publishing Inc.
- Burnett, R. & Marshall P. D. 2003. Web theory, an introduction. Lontoo & New York: Routledge.
- CMS Matrix. [Verkkodokumentti]
<http://www.cmsmatrix.org> (luettu 15.1.2009).
- Coar, K. 2006. The Open Source definition. [Verkkodokumentti]
<http://www.opensource.org/docs/osd> (luettu 15.1.2009).
- Goodwyn, S. & Vidgen, R. 2002. Content, content, everywhere...time to stop and think? The process of Web content management. Computing & Control Engineering Journal 13 (2).
- Gottlieb, S. 2006. Content Management Problems and Open Source Solutions. [Verkkodokumentti] <http://www.optaros.com/news/white-papers-reports> (luettu 10.5.2008).
- Gottlieb, S. 2006. Unleashing the Power of Open Source in Document Management. [Verkkodokumentti] <http://www.optaros.com/news/white-papers-reports> (luettu 18.5.2008).
- Häggman, C. 2001. WebDesign. Docendo Finland Oy. Jyväskylä: Tummavuoren kirjapaino.
- Ingo, H. 2005. Avoin elämä: Näin toimii Open Source. Espoo: Otamedia.
- Kauhanen-Simanainen, A. 2001. Sisältöä verkkoon – mitä sisällön tuottajan pitää hallita. Helsinki: IRH-konsultointi.
- FinInk – eri kuvatyypit. [Verkkodokumentti]
http://www.finink.com/doc/Tietoa_kuvatiedostoista.ashx (luettu 19.4.2009).
- Lemettinen, H. 2008. Avoimen lähdekoodin www-sisällönhallintaohjelmat. Opinnäytetyö. Vantaa: Laurea.
- Luukonen, M. 2004. Tekstiä tekemään! Kirjoittajan opas. Juva: WSOY.
- McCracken, D. & Wolfe, R. 2004. User-Centered Website Development, A Human-Computer Interaction Approach. New Jersey: Pearson Education Inc.
- McGovern, G. & Norton, R. 2002. Content Critical, Gaining Competitive Advantage Through High-Quality Web Content. Lontoo: Pearson Education Limited.
- McKeever, S. 2003. Understanding Web content management systems: evolution, lifecycle and market. Industrial Management & Data systems 103 (9).

Nielsen, J. 2000: WWW suunnittelu. Alkuperäisteos: Designing Web Usability. Suom. Timo Haanpää. New Riders. IT Press. Jyväskylä: Gummeruksen kirjapaino.

Pentax Kuvaajat. [Verkkodokumentti]
< <http://pentaxkuvaajat.googlepages.com/ideat3.html>> (luettu 19.4.2009).

Robertson, J. 2003. So, what is content management system? [Verkkodokumentti]
<http://steptwo.com.au/papers/kmc_what/index.html> (luettu 15.5.2008).

Robertson, J. 2004. Open-source content management systems? [Verkkodokumentti]
<http://steptwo.com.au/papers/kmc_opensource/index.html> (luettu 13.5.2008).

Salmela, J. 2002. Verkkosisällön hallinta. Helsinki: Edita Prima Oy.

Sinkkonen, I., Kuoppala, H., Parkkinen, J., Vastamäki, R. 2002. Käytettävyyden psykologia. Helsinki: Edita OYJ. IT Press.

Verkkokirjoittaminen. [Verkkodokumentti]
<<http://www.uwasa.fi/ohjeet/verkkoteksti.html>> (luettu 3.4.2009).

Wikipedia - Käytettävyys. [Verkkodokumentti]
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/K%C3%A4ytett%C3%A4vyys>> (luettu 1.4.2009).

Mannerheimin Lastensuojeluliiton
Keravan yhdistys ry:n internetsivujen uudistus

Mielipidekysely

Ikä:

Sukupuoli:

1. Mielipiteesi Keravan yhdistys ry:n nykyisten internetsivujen ulkoasusta?
2. Mitä mielikuvia nykyiset sivut sinulle luovat Keravan yhdistyksestä?
3. Millä adjektiveilla kuvailisit sivuja?
4. Mielipiteesi sivujen värimaailmasta?
5. Mitä muuttaisit sivujen ulkoasussa? (Jatka tarvittaessa paperin toiselle puolelle)

6. Mielipiteesi Keravan yhdistys ry:n uudistettujen internetsivujen ulkoasusta?

7. Mitä mielikuvia uudistetut sivut sinulle luovat Keravan yhdistyksestä?

8. Millä adjektiiveilla kuvailisit sivuja?

9. Mielipiteesi sivujen värimaailmasta?

10. Mitä mieltä olet piirroskuvasta? Entä pelkästä olennosta?

11. Mitä tuntemuksia ja miellelyhtymiä nämä piirroskuvat sinussa herättävät?

12. Mitä muuttaisit sivujen ulkoasussa? (Jatka tarvittaessa paperin toiselle puolelle)

Kiitos!

